

「BNA ビー・エヌ・エー」
公式スターターガイドブック

BRAND NEW ANIMAL
BNA

INTRODUCTION

『キルラキル』(2013)、『リトルウィッチアカデミア』(2017)、『プロメア』(2019)といった
話題作を次々と発表し、世界的な注目を集めるアニメーションスタジオ・
TRIGGERの最新作『BNA ビー・エヌ・エー』がいよいよ始動！
監督を『リトルウィッチアカデミア』の吉成曜、シリーズ構成を『プロメア』の中島かずきが務め、
両者がその持ち味を存分に発揮した作品を世に放つ。
その他のメインスタッフには、『リトルウィッチアカデミア』から継続して参加する面々をはじめ、
コンセプトアートでは海外アーティストのGenice Chanを抜擢。
多様な感性を持ち寄ることで生み出された、まさにBrand Newなアニメーションとなっている。
物語のなかで描かれるのは、人間と獣人が存在する世界を舞台に展開する出会いや衝突、
その背後にある謎。作品を構成する要素の一部を、
本書でいちはやくチェックしてほしい。

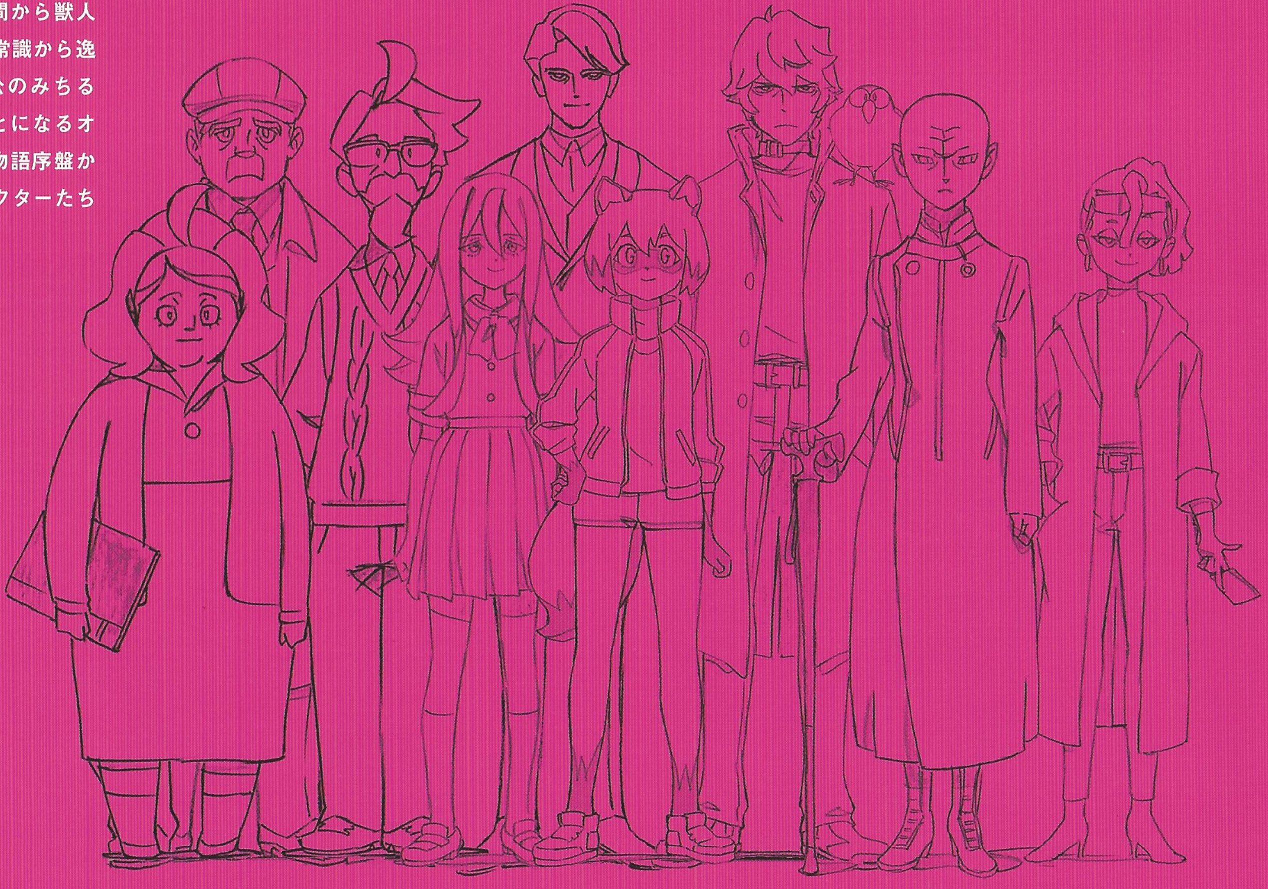
監督 吉成 曜　シリーズ構成 中島かずき

コンセプトアート Genice Chan　キャラクターデザイン 芳垣祐介　総作画監督 竹田直樹　美術監督 野村正信
色彩設計 垣田由紀子　撮影監督 設楽 希　編集 坪根健太郎　音楽 mabanua

制作 TRIGGER

CHARACTER

本作における獣人は、人間とは異なる進化をたどったもうひとつの「人」の姿として描かれる。彼らは生まれながらに獣人であり、人間から獣人になることはない。その常識から逸脱した存在である主人公のみちるや、彼女の面倒を見ることになるオオカミ獣人の士郎など、物語序盤から登場するおもなキャラクターたちを見ていこう。



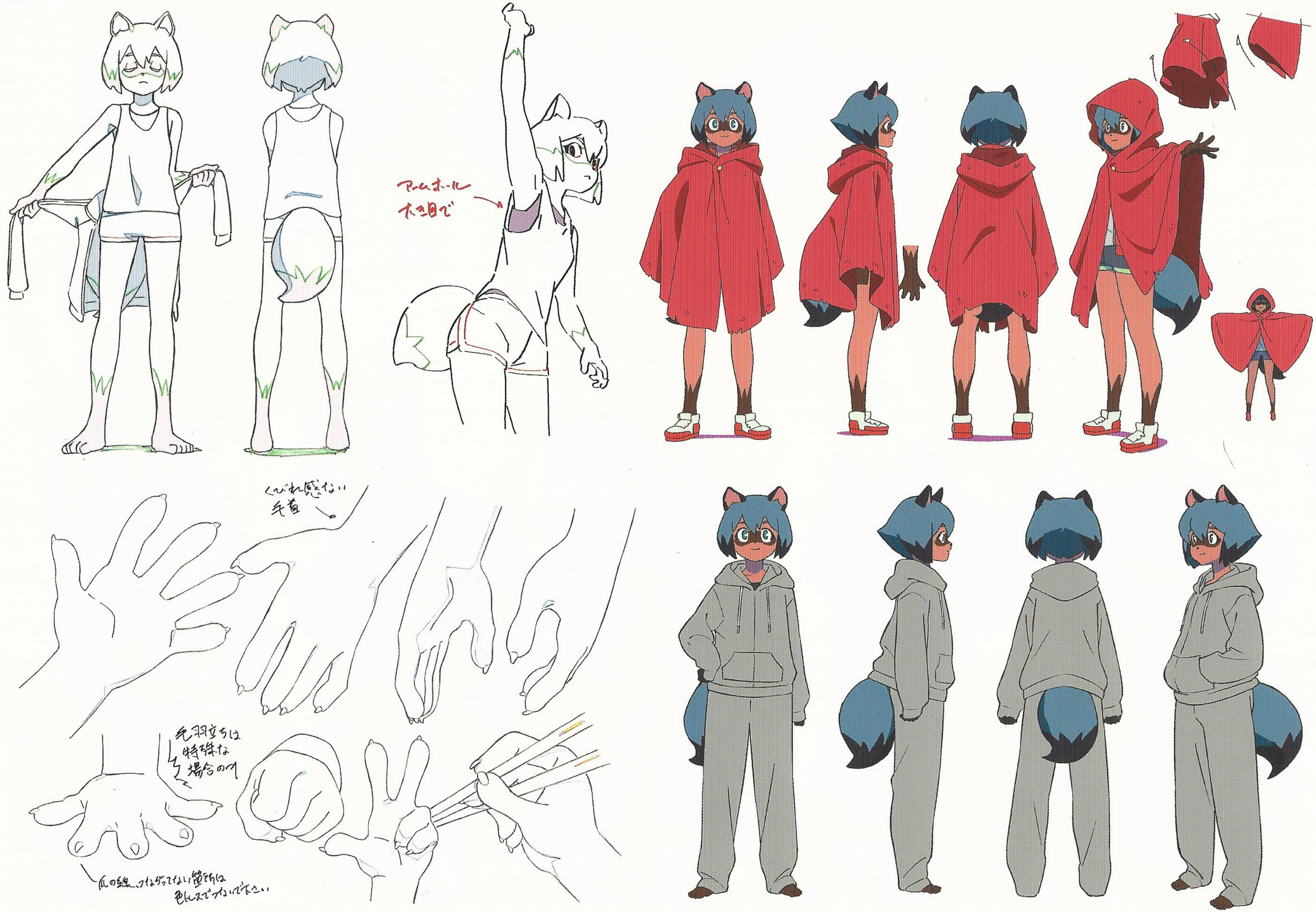
MICHIRU KAGEMORI

影森みちる

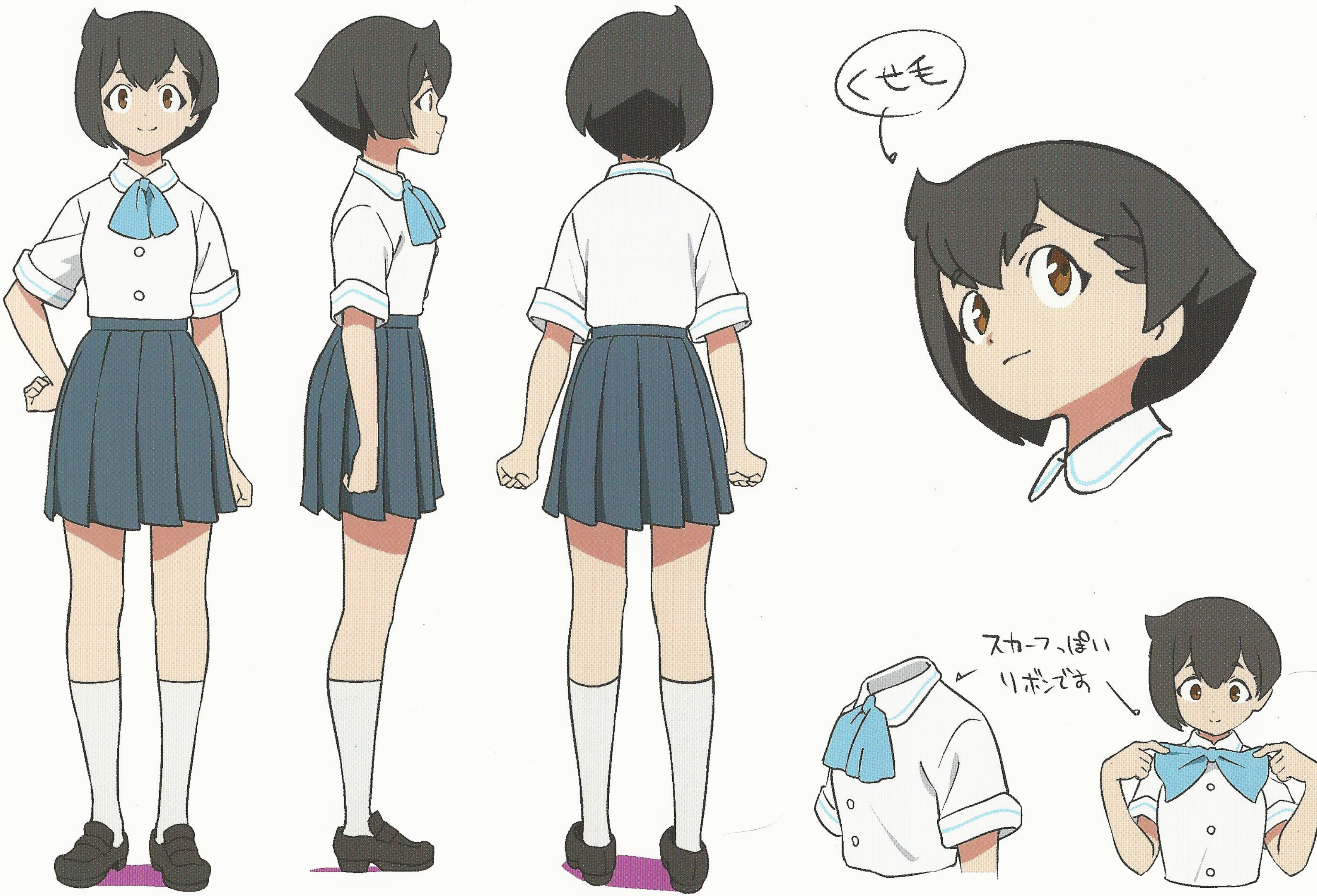
CV. 諸星すみれ



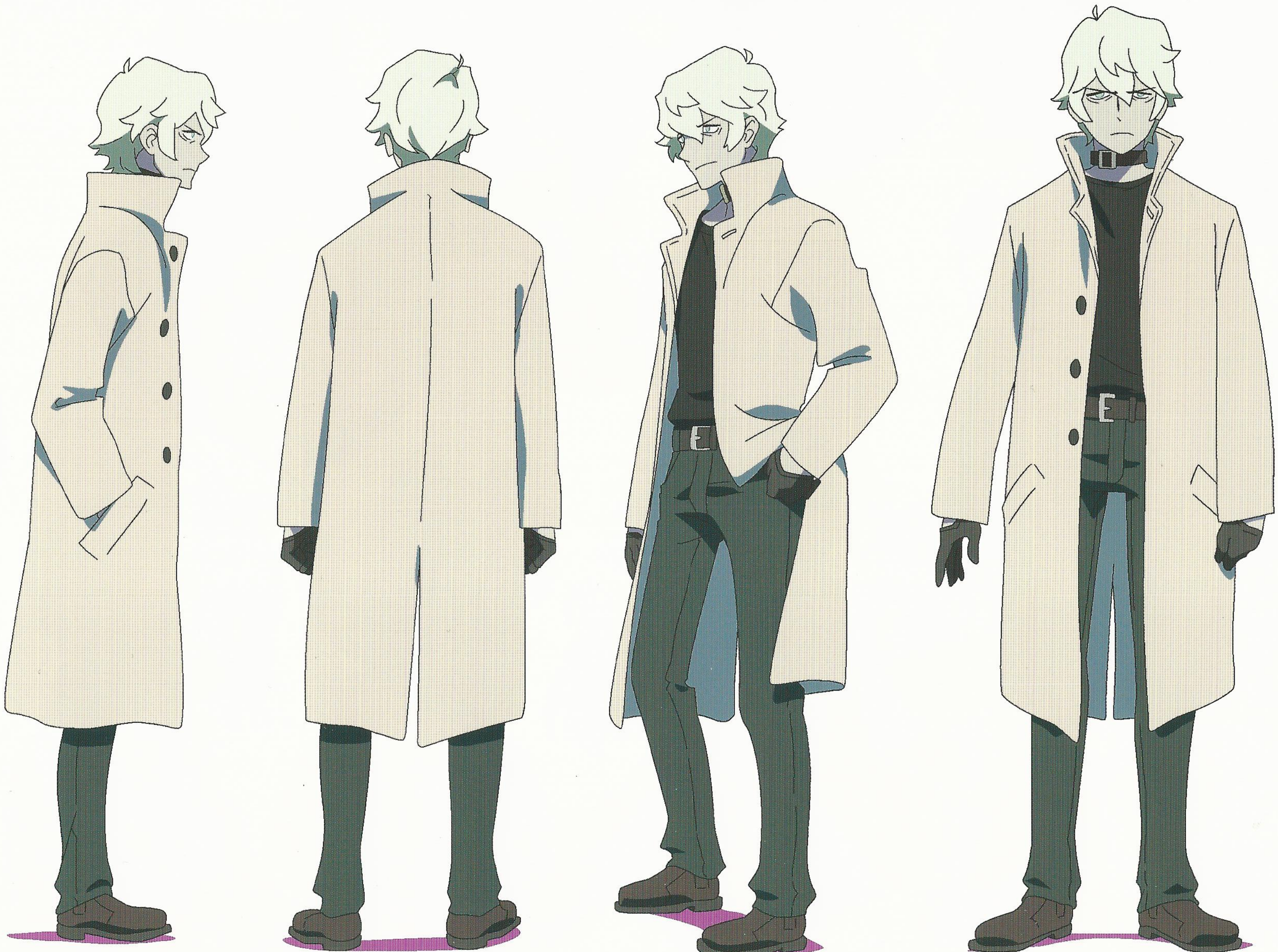
人間の女子高生として暮らしていたが、ある日、獣人へと変化。恐れからひきこもり、そこから抜け出すためアニマシティへやって来た。獣性はタヌキ。17歳。


アームホール
大き目で
くびれ感ない
手首
毛羽立ちは
特殊な
場合のみ
爪の線、つながってない箇所は
色トレスでつないで下さい




くせ毛
スカーフっぽいリボンです

SHIROU OGAMI



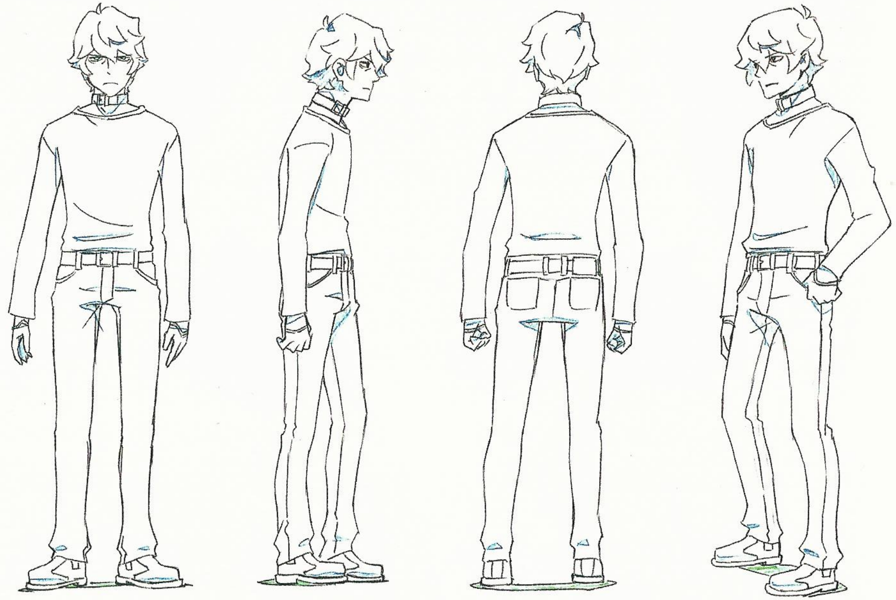
大神士郎

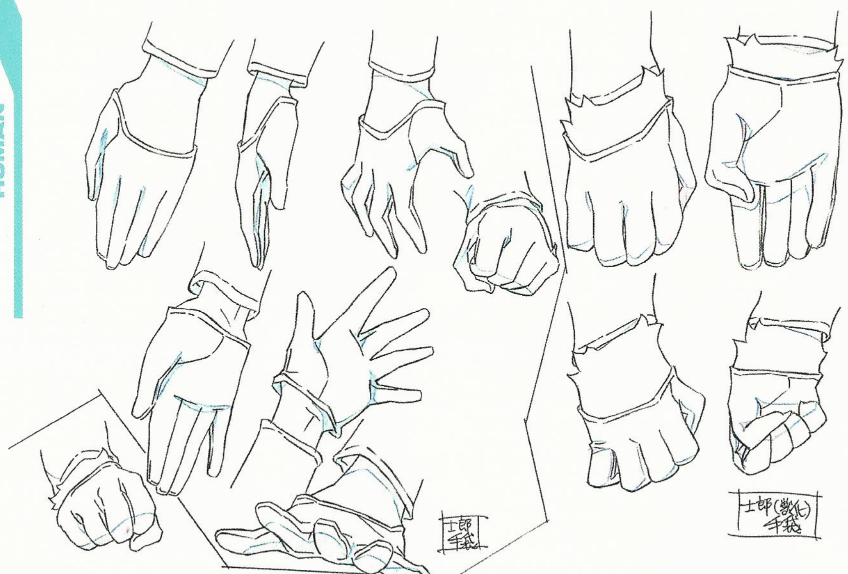
CV. 細谷佳正

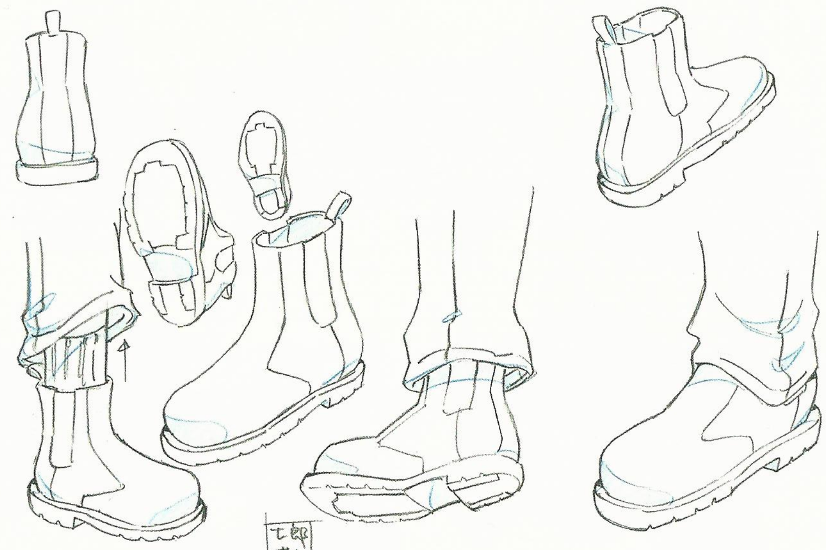
卓越した嗅覚と戦闘能力を駆使して、獣人の平和を脅かす存在からアニマシティを守るオオカミ獣人。みちると偶然知り合い、そのまま仕方なく面倒を見ることに。

HUMAN





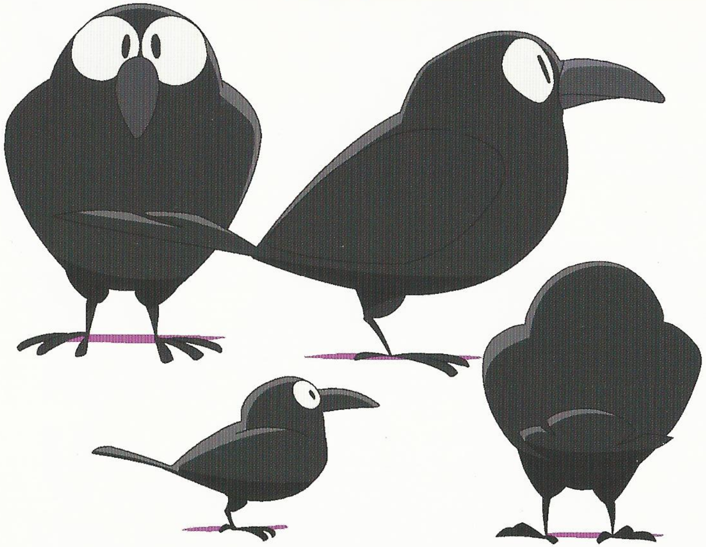






MORPH

KURO





クロ

士郎が相棒にしているカラス。士郎と常に行動をともにし、偵察や連絡役もこなす。





JEM & MELISSA

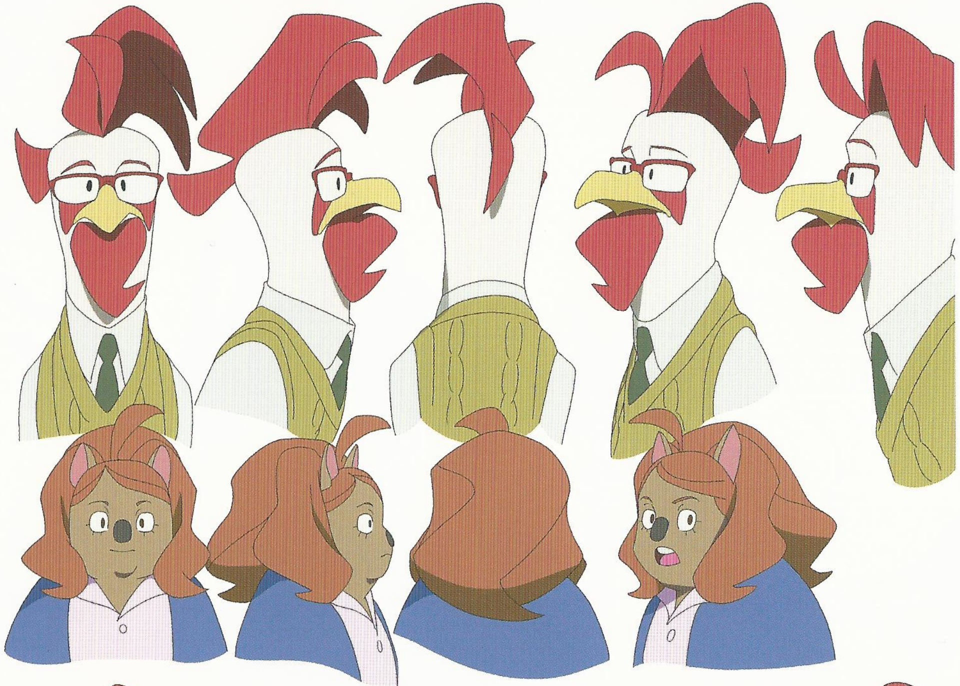


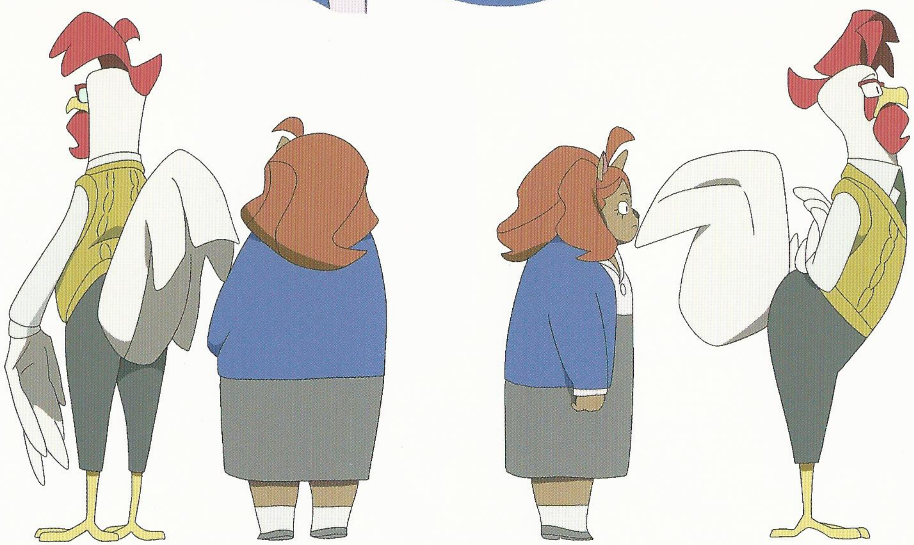


ジェム&メリッサ

CV. 家中宏・斉藤貴美子

獣人生活共同組合の会長と副会長。ジェムはコーニッシュ、メリッサはウォンバットの獣人。アニマシティに新しくやって来た獣人の面倒を見ている。



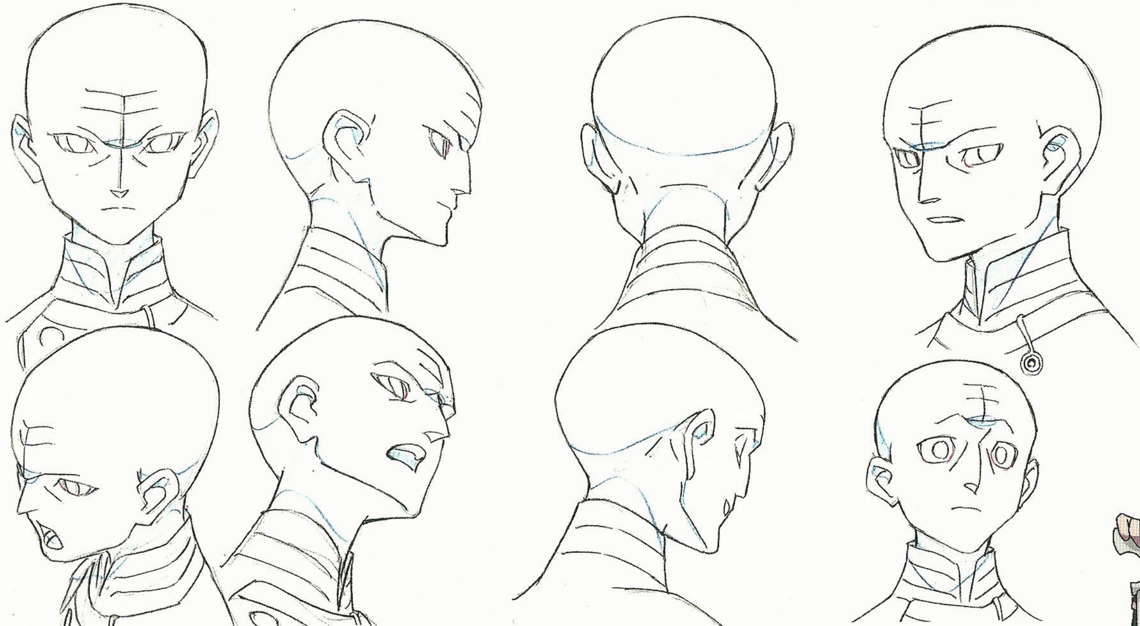


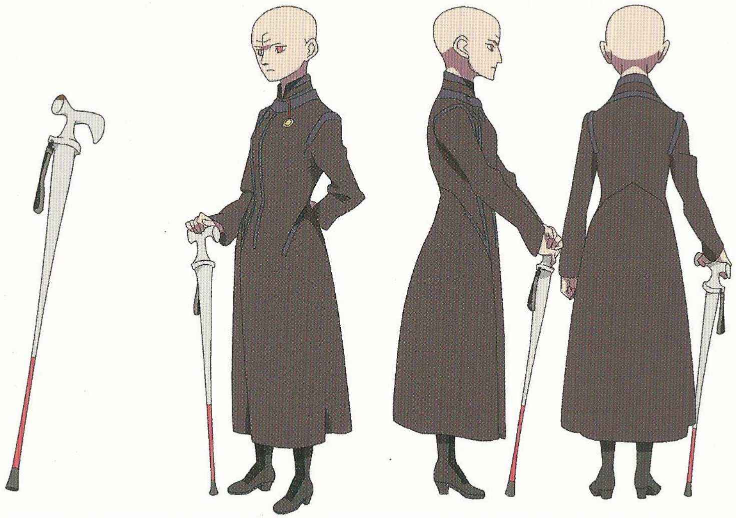


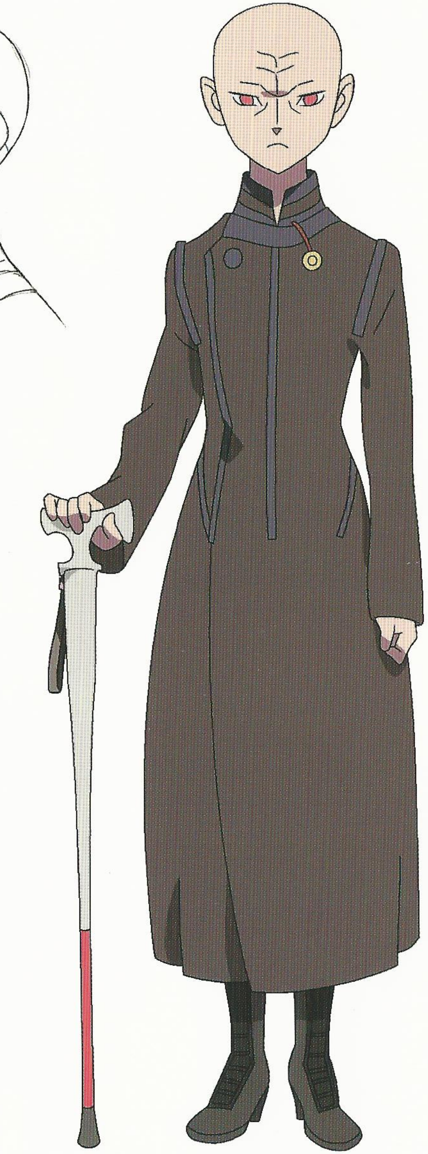
BARBALLET ROSE

バルバレイ・ロゼ

CV. 高島雅羅





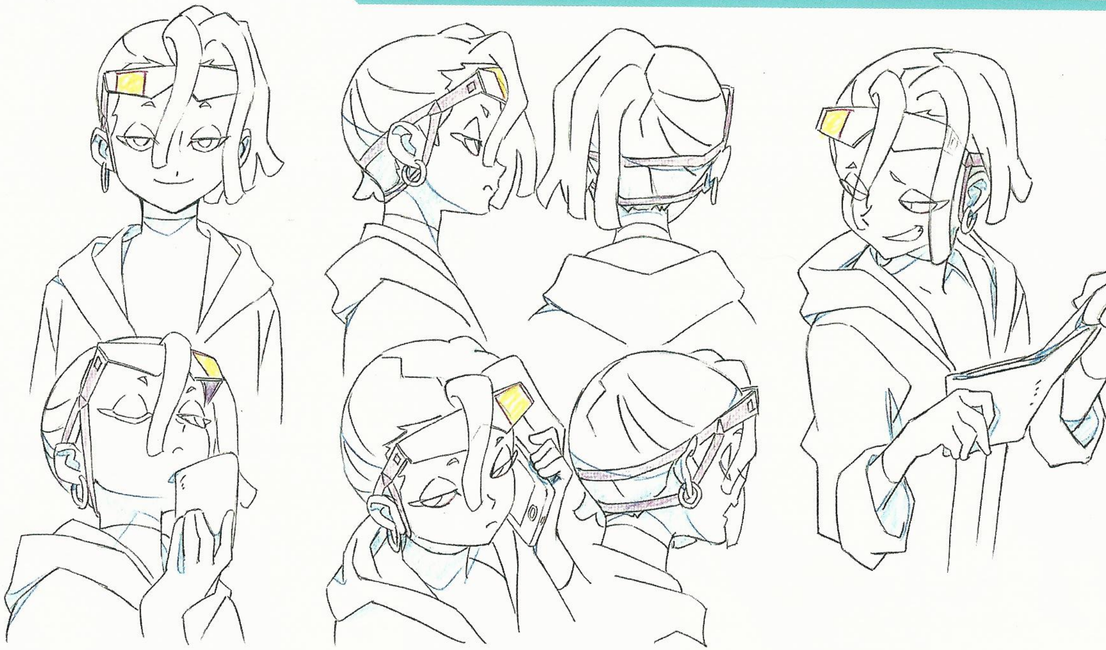


アニマシティ市長。幅広い人脈と情報網を持ち、街の些細な変化も見逃さない。元研究者で、獣人遺伝子の権威でもあった。獣性はハダカデバネズミ。

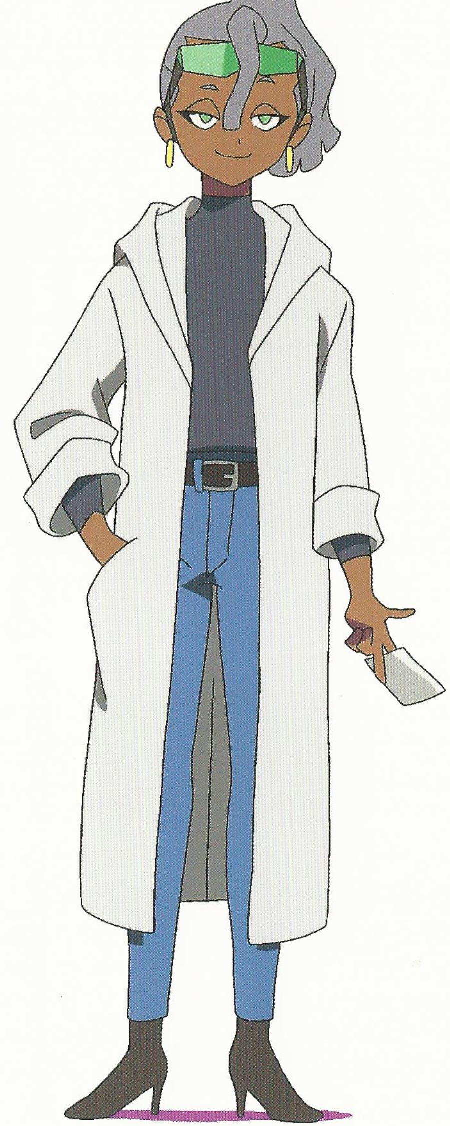


MORPH

MARIE ITAMI







マリー伊丹

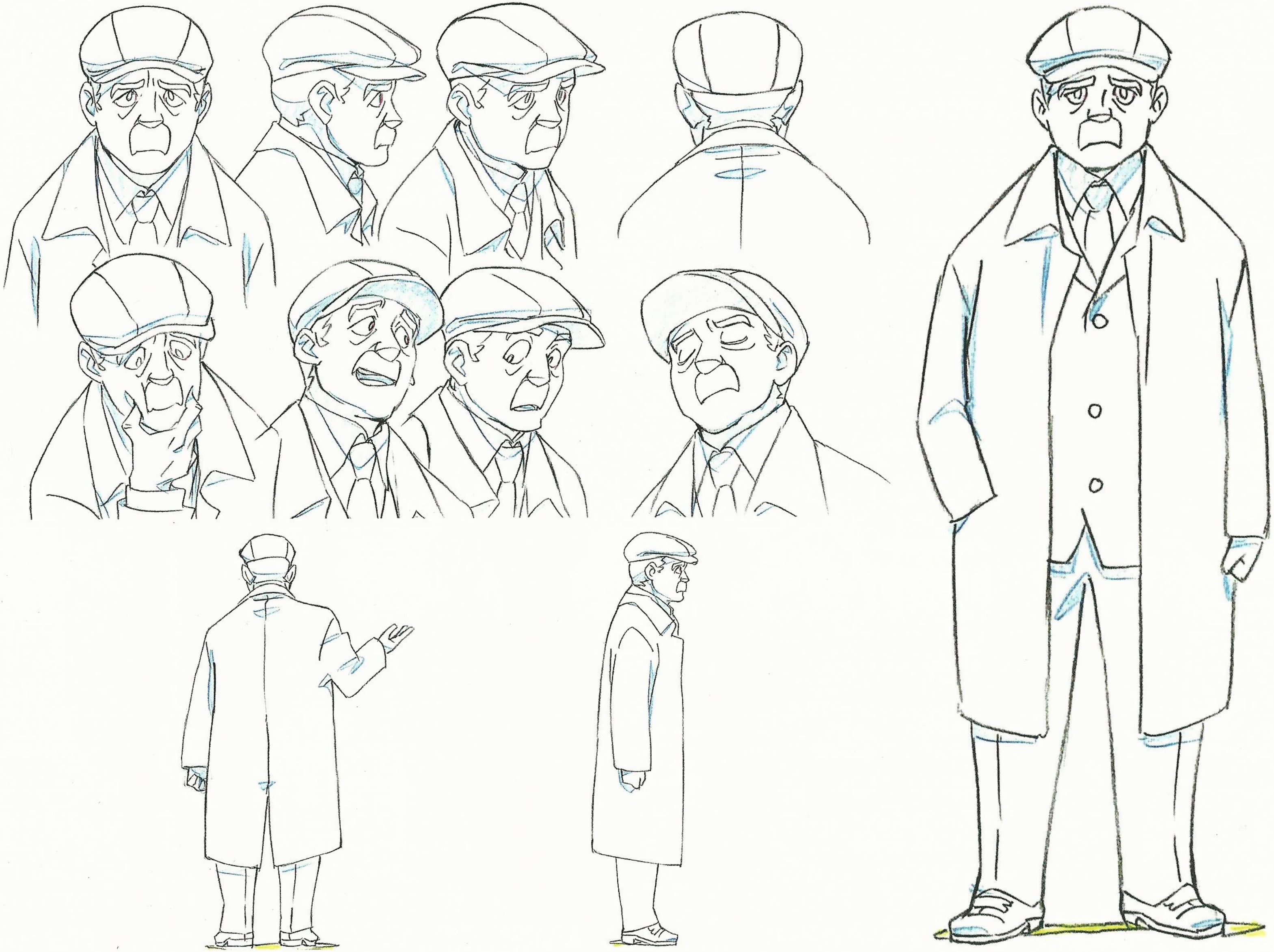
CV. 村瀬迪与

神出鬼没のミンク獣人。獣人社会のあらゆる事情に精通し、アニマシティを目指していたみちるを助けたのち、彼女の前にたびたび現れる。



MORPH

YUJI TACHIKI

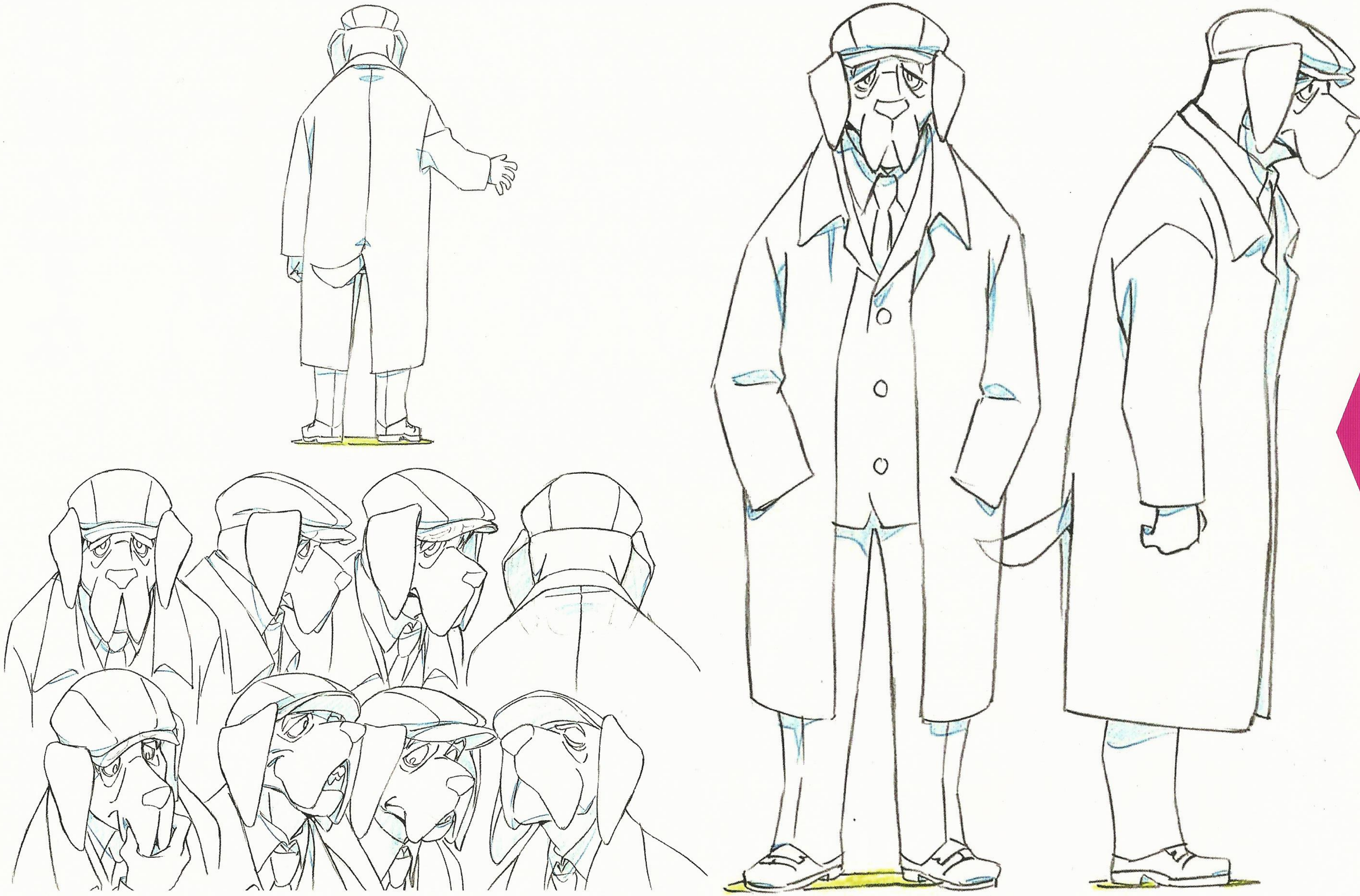


立木勇次

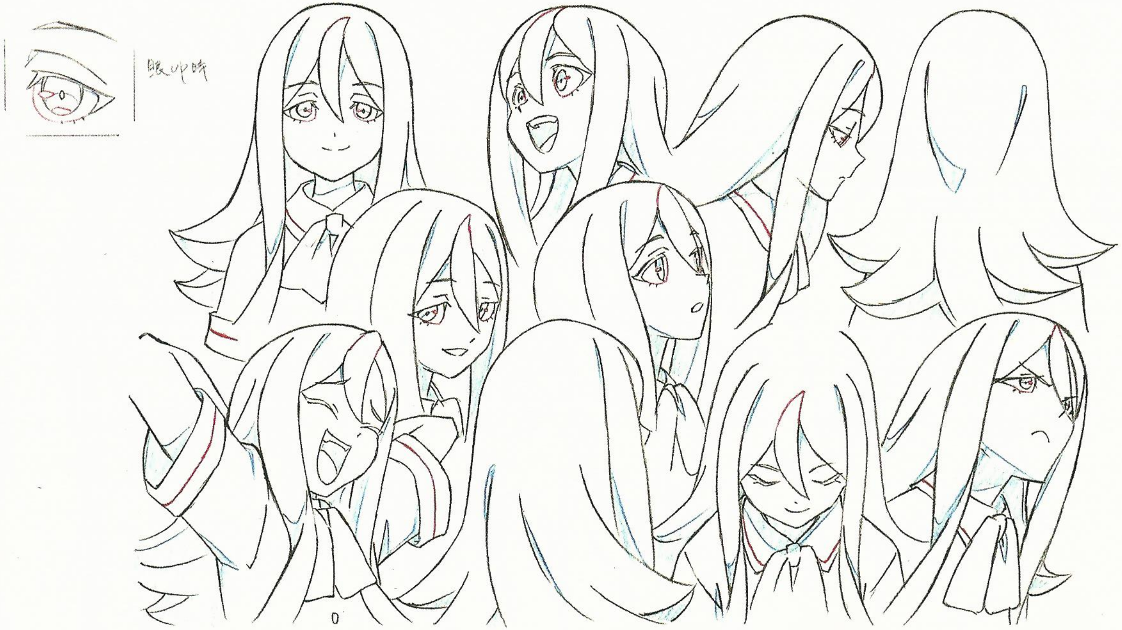
CV. 中博史

アニマシティ警察の警部。アドバイザーとして警察に協力している士郎とは、事件捜査のためにともに連絡を取り合う間柄。獣性はグレートデン。

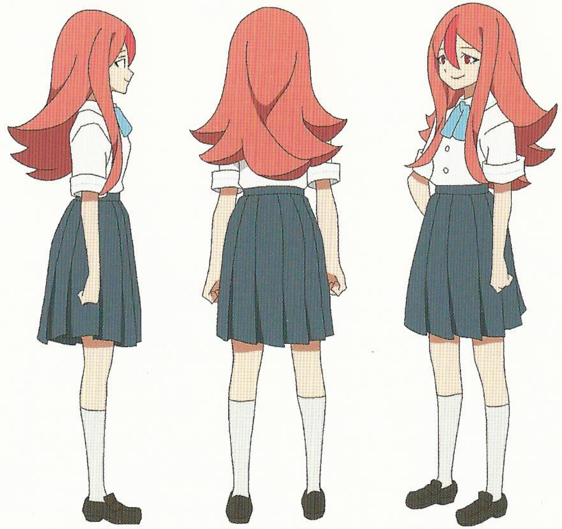
MORPH

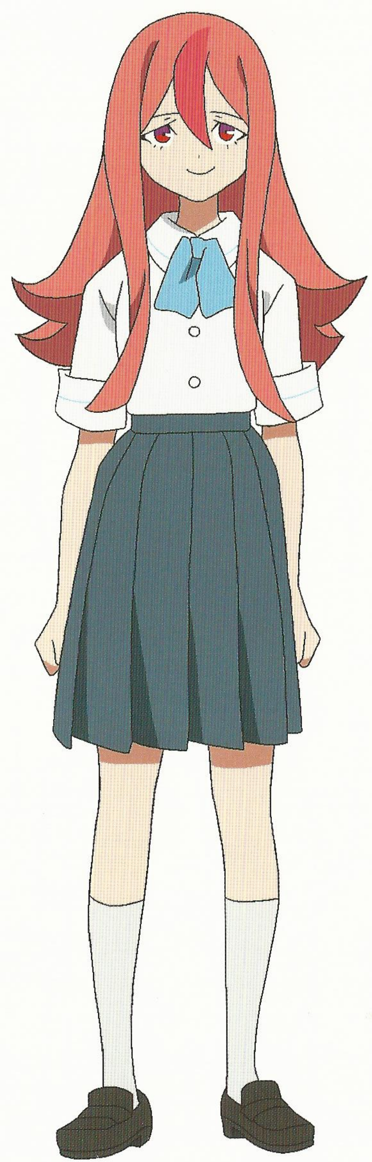


NAZUNA HIWATASHI







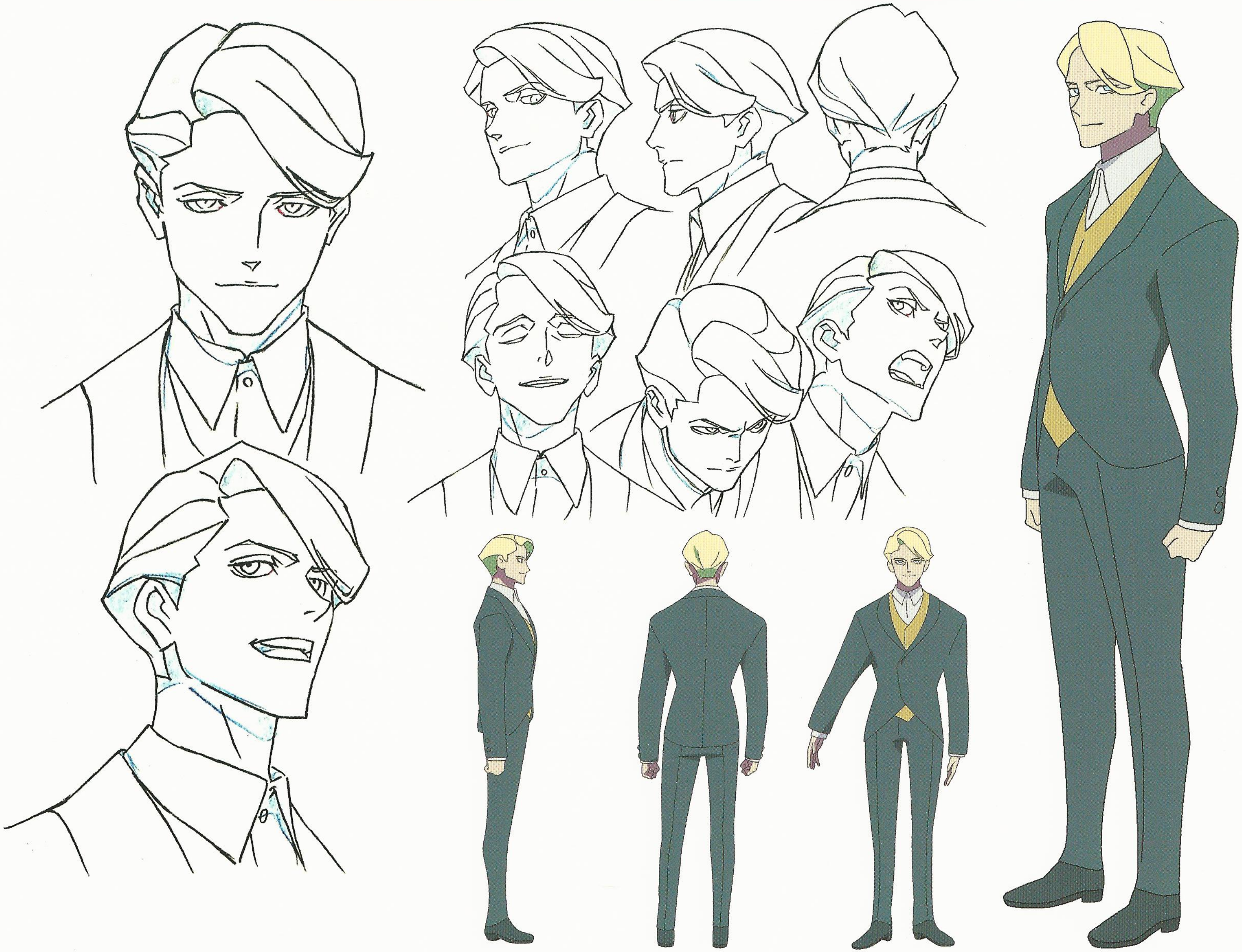


日渡なずな

CV. 長縄まりあ

女子高生だった頃のみちるの親友。アイドルになることを夢見ていたが、ある出来事をきっかけにみちるとは離れ離れになってしまう。

ALAN SYLVASTA



アラン・シルヴァスタ

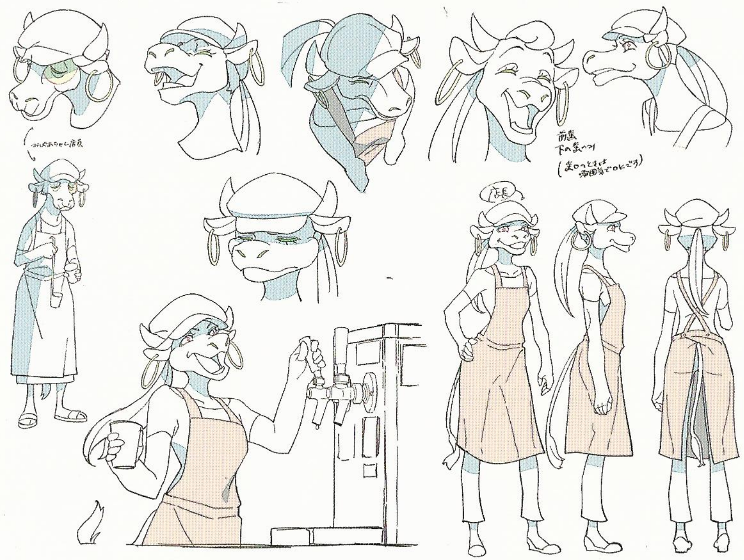
CV. 石川界人

世界有数の資産家・シルヴァスタ財閥の御曹司。財閥のグループ会社であるシルヴァスタ製薬のCEOを務め、アニマシティとも深い関わりを持つ。

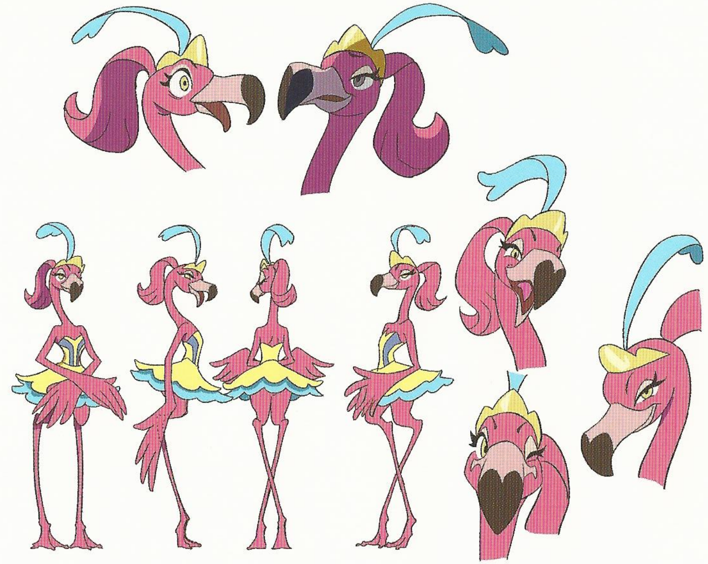
その他の獣人たち

メインキャラクターのほかにも、本作には個性豊かな獣人が多数登場する。ここに紹介するのは、第1話でみちるが遭遇する獣人たちのほんの一部だ。

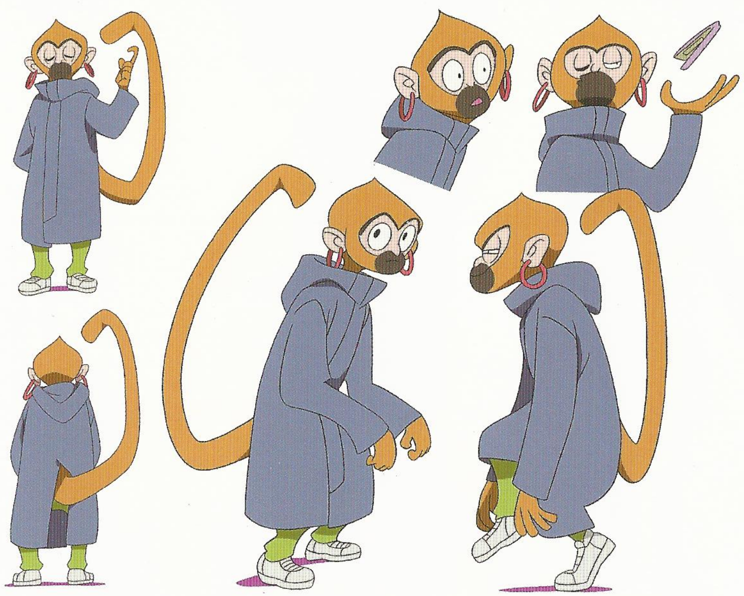
ウシ獣人



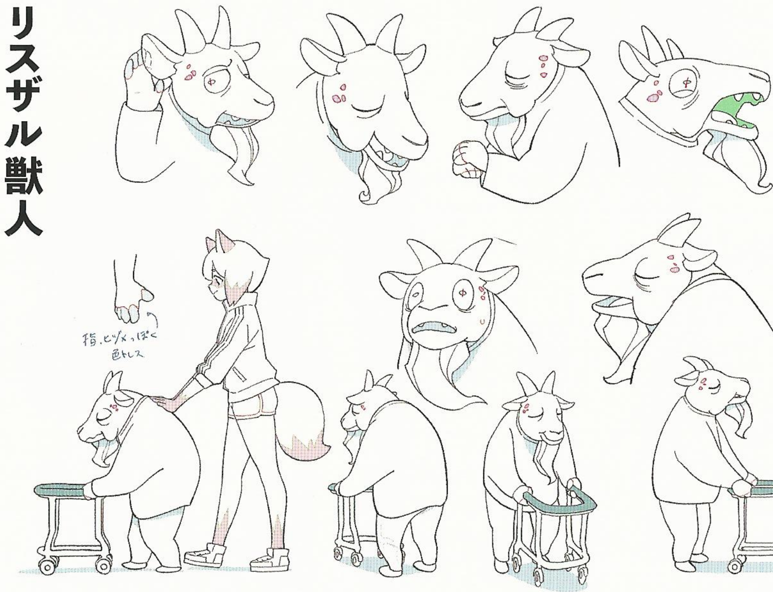
フラミンゴ獣人



リスザル獣人



ヤギ獣人



監督 吉成曜 INTERVIEW 01

『リトルウィッチアカデミア』の吉成曜が監督として新たに挑むのは、「獣人」というモチーフに多様な要素を織り交ぜた意欲作。作品の舞台とキャラクターを作り上げる過程や制作現場の状況など、企画の立ち上げから現在までの歩みを聞いた。

「変身」というコンセプトから生まれたちょっと過激な世界

――今回の『BNA ビー・エヌ・エー』は吉成監督のオリジナルアニメ作品です。企画されたきっかけを教えてください。

吉成 前作『リトルウィッチアカデミア』（2013年～2017年、吉成曜監督作品）では、主人公のアッコ（・カガリ）が魔法でいろいろな生物に変身するんですけど、その「主人公が変身する」という要素をもうちょっと広げようというところから『BNA』の企画は始まりました。この作品は「獣人もの」と思われがちですが、「変身／姿を変える」というコンセプトから企画が始まっているんです。

――その「変身」をコンセプトに、どんな方向性の作品を目指したのですか。

吉成 最初はプロデューサーから、手塚治虫の漫画『ふしぎなメルモ』みたいな作品をモチーフにしてアニメを作れないかという提案があったんです。でも、Netflixで配信する作品にするのなら、あまり子ども受けを狙った作品にしても仕方がないんじゃないかと。手塚作品であったとしても『ふしぎなメルモ』よりは『バンパイヤ』のほうがいいんじゃないかと思ったんです。そこから、現在の方向へ進んでいった感じがあります。

――『バンパイヤ』は「狼男」が世界征服に巻き込まれていくという、手塚治虫作品のなかでもダークな雰囲気が強い作品でした。吉成監督は「ダークさ」や「過激さ」を重視していたのですか。

吉成 Netflixで配信されている作品では、地上波では放送しにくい、過激なものやバイオレンスなもの、セクシャルなものが受けているんだろうなと思ったんです。『DEVILMAN crybaby』（2018年、湯浅政明監督作品）がヒットしていたりする状況を見ると、そういう要素を入れるほうが相性がいいんじゃないかと思えたんですよね。

――現在の『BNA』には、その「過激な要素」がどれくらい活かされていますか。

吉成 「過激」といっても「血が出る」「人が死ぬ」とか、そういう表層的な方向性ではないんですよね。主人公のみちるはけっこうつらい境遇になったりするので、当初考えていたものとはだいぶ違う方向性の「過激さ」にはなっています。

「変身」はアニメーションとドラマ双方の魅力を備えたモチーフ

――さて、先ほど本作の主軸となるコンセプトに「変身」という要素を挙げられていましたが、「変身（メタモルフォーゼ）」というモチーフは、吉成さんにとってどんなところが魅力ですか。

吉成 単純にアニメーションとしての「形の変化」の面白さもありますし、キャラクターが変節する「心の変化」も面白いと思っています。例えば、手塚治虫さんの『火の鳥 鳳凰編』では、最初に善と悪として存在していたそれぞれのキャラクターが、ラストでは立場を逆転している。そういうキャラクターの変節はすごく面白いと思っています。最初と最後は全然違うんだけど、過程を見るとつながっている。それはドラマとしてだけなく、アニメーション本来の「つながらないものがつながる」という面白さと近いものがあって。そういう「形の変化」と「心の変化」の過程を描くことに魅力があるんだと思います。

――本作を作るにあたり、吉成さんにとって最初に具体的なイメージが見えた部分はどんなところでしたか。

吉成 最初は「キャラクターのバディもの」にしようという部分からイメージを固めていきました。「思想のまったく違うふたりがお互いを理解をしていく」ということは、『リトルウィッチアカデミア』でもやっていたことではありますが、「逆方向を向いているふたりがラストには同じ方向に向いている」という展開が、最初にやりたいと思ったことでした。じゃあ、どういう対立軸を置くか。それをどう設定するか。そこを決めるのに、かなり時間がかかりましたね。今回はプロデューサー陣が積極的で、うち（TRIGGER）の堤（尚子）と東宝の武井（克弘）さんが「新しいことをやりたい」と盛んにおっしゃっていて、僕はそれに押される形でした（笑）。じゃあ、こういうふうにしたらどうだろう、と返していったんです。かなり長い間、とりとめのない話をずっと重ねていた気がしますね。





なかなか具体的なものにならず、「バディもの」「変身もの」「現代もの」という要素は決まりつつも、かなり右往左往していたんです。結局、中島（かずき）さんに入っていただくまでは、ふわふわとした感じがありました。中島さんに参加していただいて、どうにかこうにか「かたち」になりました。

――「バディもの」という部分では、どんな関係性をイメージしていましたか。

吉成　「男女のバディもの」というと、例えば『シティハンター』がありますけど、そういうときに女性はサポートの立場に回りがちなんですよね。でも、今回は女性側を主人公にして「自分のなかにある動機をもとに動いて、男を引っ張っていく」ような関係を描きたいと思っていたんです。

――中島さんが参加したことで、それらが具体的に固まったわけですね。

吉成　そうですね。どういう筋立てにして、どこに向かっていく話なのかを、中島さんに決めていただいた感じがあります。

主人公のみちるは「アニマシティ」の内と外をつなぐ存在

――中島さんとは、これまでもいろいろな作品の現場でご一緒されていると思います。とはいえ、監督と脚本家という関係で作品に臨むのは初めてですよね。

吉成　そうですね。こちらからリクエストするというよりも、中島さんがいろいろなアイデアを出してくださるんです。それに対して、こちらは「いい」だの「悪い」だの、好き勝手なことを言わせていただいた感じでしたね。中島さんは作品を俯瞰で見ているんです。『キルラキル』（2013年、今石洋之監督作品／吉成曜氏はセットデザインを担当）や『プロメア』（2019年、今石洋之監督作品／吉成曜氏は原画を担当）では、どのキャラクターも自分の信念を持っていて、善悪の逆転のように価値観をひっくり返す展開が描かれていました。そういう中島さんが作る「物語」や「世界観」のなかで僕の仕事は、この作品では「どの視点で世界を見るのか」を決めることだと思っていました。

――中島さんが提案したアイデアのなかで、本作にとって大きく影響をおよぼしたものはなんでしたか。

吉成　ひとつは「街」というコンセプトでした。当初は「ヴァンパイアもの」の亜種のような作品をイメージしていたんです。闇に生きる「獣人」たちが「人間」たちの社会に紛れていて、裏で暗躍する……みたいな話を想定していたんですが、中島さんから『獣人』が世間に認められた存在で、その街に住んでいるのは全員『獣人』という世界観が出てきたんです。なかなか難しいところに踏み込んだなと思いつつも、ありがちではない世界観になってよかったなと思いました。

――その「なかなか難しい」と感じたところはどんなところでしたか。

吉成　前作『リトルウィッチアカデミア』のときに魔法をありふれた存在として描いたのですが、そこにけっこう苦労したんですよ。本来、魔法があったら普段の生活はきっと変わるだろうし、現代の社会も変化するだろうと。学校（ルーナノヴァ魔法学校）がお話の中心となる舞台だったので、外の社会を描くことはあまり多くなかったのですが、魔法のある社会を描くことには難しさを感じたんです。なので、今回も同じことをするのか、と（笑）。でも、たくさんの「獣人」が当たり前のように暮らしているビジュアルは個性的だと思ったし、「アニマシティ」の外にも世界があって「獣人」たちがいるんだということは、意識しながら作っています。

――いろいろな獣人たちが暮らす「アニマシティ」は、かなり猥雑な雰囲気のある場所です。吉成さんにとって「アニマシティ」とはどんな面白さがある場所ですか。

吉成　現実とファンタジーのいいところを取ったような場所にしたいと思っていました。現実にあったような事件も、この「アニマシティ」ならば「獣人」が起こした事件としてアニメーションのなかで描きやすい。そうやって、ほどよいバランスでデフォルメした世界にできればと。

――「アニマシティ」の外と内をつなぐキャラクターが、みちるというわけですね。

吉成　そうなんです。みちるは外から「アニマシティ」へ来ているわけで、ある意味では、いわゆる「転生もの」や「ファンタジーもの」の構造に近いんです。でも、「アニマシティ」は完全な異世界ではなくて、位置づけとしては外の社会に近い。その距離感はすごく大事にしています。

――みちるや士郎は、どんな存在として描こうと考えていましたか。

吉成　士郎がファンタジー的な存在だとすれば、みちるは現実的で等身大の存在。ある種の理不尽なものとして士郎がいて、みちるが彼をどう動かしていくか。そういうところが主軸になっていきます。

――みちると士郎は対照的なバディなんて

すね。それぞれどのようなキャラクターとして描こうとお考えでしたか。

吉成　みちるは『リトルウィッチアカデミア』のアッコほどは夢想家ではなくて、現実的な一面がある女の子だと思います。ただ現実的と言いながらも、ムチャなことはするんですよね。彼女のムチャで物語が動くことになるので、そういうところはアッコに近いと思います。士郎は「獣人」の概念というか、象徴というか、動かしがたい存在なんです。彼をどのように変えていくか。そこが、この物語のもうひとつのテーマになります。

――「アニマシティ」に住む「獣人」たちを描いていくうえで、とくに気をつけたことはありますか。

吉成　「アニマシティ」に住んでいるのは、みんな「獣人」なんですよね。その得体の知れない感じや、均一ではない極端な人たちが集まることによる猥雑な感じを出せればいいなと思っていました。

――みちると士郎以外の「獣人」をキャラクターデザインするときは、動物から発想しているのですか。

吉成　いえ、そんなことはないです。実はあまり動物を意識していないんですよ。デザイン的には「二面性のある人間」あるいは「極端な一面を持っている人間」というイメージで描いてもらっています。その「極端な部分」が獣性として現れている感じと言いますか。「人間」の一部分として「獣性」を描いています。そもそも動物を描くことは難しくて、実際に我々がイメージしている動物と、本来の野生動物って違うわけです。たとえばタヌキといっても、我々は「人を化かす存在」だと思うけれど、リアルな野生動物としてのタヌキは、雑食でかなりたくましく生きている生物だったりする。「獣人」の「獣化」する部分は、その人が「そうなりたい」と思う気持ちや、「そうなりたい」と囚われている気持ちから生まれていると考えています。

――「獣人」は、デザイン上はあくまで人間として描いているわけですね。

吉成　そうですね。極端なステレオタイプですよね。その極端な人たちが集まっている場所を、うまく表現していければいいなと思っていました。





前作『リトルウィッチアカデミア』で活躍したチームが再結集して新たな作品づくりに挑む

――今回のキャラクターデザインは芳垣祐介さんです。芳垣さんは『リトルウィッチアカデミア』でサブキャラクター、モブキャラクターを大量に担当されるなど縁の下の力持ち的に活躍されていました。今回、メインのキャラクターデザインに抜擢したきっかけはなんだったのでしょうか。

吉成　彼は表に出るのが苦手で、これまでメインどころの仕事をあまりしていなかったんですよね。表立って活躍する実力があるのに、隅っこのほうの自由にやれるところで仕事をしたがるんです。そうじゃなくて、日の当たるところで仕事をしてほしいなと。責任感を持って仕事をしてもらいたいと思って、今回は無理やり引っ張り出した感じがあります。力があるのに、お願いしないのはもったいないなという気持ちもありましたし。

――そのほか、スタッフの面で吉成さんが「この人に頼みたい」とお願いした方がいれば教えてください。

吉成　やっぱり仕事がやりやすい環境にしたいので、『リトルウィッチアカデミア』のときに助けていただいたスタッフ陣にお願いしたい気持ちがありました。例えば総作画監督の竹田直樹さんや美術監督の野村正信さん、それに色彩設計の垣田由紀子さんはぜひお願いしたいと思っていました。

――コンセプトアートのGenice Chanさんは、今回初参加ですね。彼女を抜擢したきっかけはなんだったのでしょうか。

吉成　『BNA』の美術は、ある種の様式化されたビジュアルにしたかったんです。『リトルウィッチアカデミア』のときはコンセプトアートを全部僕が描いていたので、ちょっと違う要素を入れたいなと。そこでネット上でいろいろと自分の好みの絵を探して、引き受けてくれそうな人に声をかけていきました。海外のアニメーション業界に詳しいWii-（TRIGGER海外プロデューサー）を介していろいろな人にアプローチした結果、Geniceさんが一番いいだろうという結論になったんです。

――Geniceさんのビジュアルの印象はいかがでしたか。

吉成　うまくアニメに取り込めそうな絵だったんです。違和感があるんだけど、受け入れられる違和感というか。かつ日本人に受け入れられそうなビジュアルだったところも大きかったです。色味については本当にお任せしていました。

――どんな発注をしたのでしょうか。

吉成　まず「都市」を描いてもらいまし

た。都会をどう表現するか。都会といっても、僕も中島さんも泥臭いイメージがあって、中島さんは「川崎」みたいな街を想定していたし、僕は「香港」みたいな街を考えていました。よく見るとごちゃごちゃした汚いところがあるけれど、あくまで見え方としては女の子が憧れそうな綺麗な都市。そういうところは大事にしたいと思っていました。それでいうと、Geniceさんにデザインのスタイルも含めてアジア的な街のビジュアルをいい感じでまとめてもらった形です。

――Geniceさんのコンセプトアートから、美術監督の野村さんたちが背景美術を作るわけですね。美術スタッフへはどんなリクエストをしましたか。

吉成　毎回、同じようなことを言っているんですが、情報をとにかく整理して、描き込まないようにしてください、と。手数で見せるのではなく、シンプルな要素で、色彩で魅力が出せるようにしてくださいとお願いしました。ムチャ振りをしていて申し訳ないのですが、いつも粘って描いていただけるので、今回もとても助かっています。

最後まで見届けたときに満足感を得られる「連続ドラマ的な物語」に

――各話のストーリーを作るうえで、中島さんに依頼したことはありましたか。

吉成　いや、こちらからは特別には何もお願いしていません。例えば、『プロメア』にあるようなキャラクターの名乗りも「やらないでください」とも「やってほしい」とも言わなかったんです。中島さんも自然体で取り組んでくださって、いわゆる手癖みたいなものも自然な形で脚本に織り込まれた内容になっていると思います。とくに男性キャラクターのアラン・シルヴァスタとか、バルバレイ・ロゼのようなよくしゃべるキャラクターは中島さんの持ち味が出ているんじゃないでしょうか。こちらとしてはいろいろな脚本家に入っていただきたいとも思っていたので、今回は中島さんだけでなく、うえの（きみこ）さんや樋口（七海）さんにも各話の脚本を書いていただいています。

――うえのさんや樋口さんは『リトルウィッチアカデミア』のTVシリーズ版でも脚本を担当されていましたね。

吉成　おふたりともすごくいい仕事をしてくださるんです。とくに、うえのさんは今回もぜひお願いしたいと思っていました。僕のなかでは、逃がしたくない脚本家ですね。うえのさんの脚本はとがっていて、ある意味では中島さんより暴走しているときがある。しかも、ふざけているようでいながら無駄がない。いじりようがない、すごく完成された脚本なんです。樋口さんは中島さんの影響が強くて、価値観が逆転する展開を入れてきてくださるんです。それが独特で、この発想はなかったなと思わせる部分があって面白いですね。

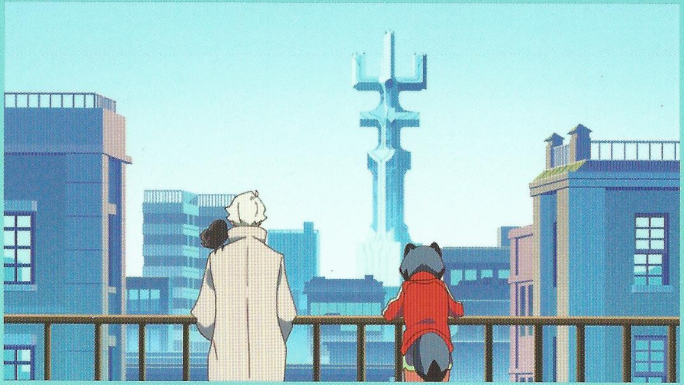
――アフレコも進んでいると思いますが、キャスティングはどのように決めていかれたのでしょうか。

吉成　皆さんオーディションで決めさせてもらいました。うまい方ばかりを集めたオーディションだったのですが、士郎役の細谷（佳正）さんは抜きん出てよかったです。とくに士郎というキャラクターは複雑なので、当初はどこまで形にできるのか心配な部分もありました。でも、細谷さんが自分からキャラクターを作ってくださり、かなりいいキャラクターになったと思います。みちる役の諸星すみれさんは『リトルウィッチアカデミア』でも少しだけ出演していただきましたが、彼女もうまい方で、キャスティングはほぼ決めうちに近かったというか。なずな役の長縄（まりあ）さんはフレッシュな魅力があり、アラン役の石川（界人）さんも、こちらからの指示がなくてもしっかりと演じてくださる方です。なので、芝居に関しては最初からキャスト陣にお任せしている感じがありますね。この人たちがいるならもう大丈夫、という信頼感があります。

――放送間近となりましたが、本作をどのように楽しんでほしいとお考えですか。

吉成　果たして需要がどれほどあるのかわからないのですが、個人的にはすごく楽しみながら作っています。ひとつの「物語」として第1話から最終話までまとまりのある内容になっていますし、ちょっと長い映画というか、一気に観るのに向いている作品になっているのではないかと。最後にはちゃんと観終わった満足感がある「物語」になっていると思いますので、ぜひ最終話まで観ていただきたいです。





PROFILE

吉成 曜 YOH YOSHINARI

アニメ監督、アニメーター。『新世紀エヴァンゲリオン』でメカ作画監督や原画を担当。TRIGGER設立後は、文化庁若手アニメーター育成プロジェクトに参加し、オリジナル短編アニメーション『リトルウィッチアカデミア』で初監督を手がけた。同作はクラウドファンディングで資金を調達して劇場版映画を制作、のちにTVシリーズ作品へと展開した。

シリーズ構成

INTERVIEW 02 中島かずき

『キルラキル』や『プロメア』といったTRIGGER作品の脚本を手がけてきた中島かずきだが、吉成曜監督とのタッグは本作が初めて。吉成監督が目指すものに対して、今回はどのようなアプローチで物語に血肉を与える作業を進めていったのだろうか。

「街」と「個人」の関係を描くことでこの作品は面白くなると思った

――中島さんはこれまでいくつものTRIGGER作品で、脚本、シリーズ構成を務めていらっしゃいます。今回の『BNA ビー・エヌ・エー』に、シリーズ構成・脚本として参加することになったきっかけを教えてください。

中島 『プロメア』(2019年、今石洋之監督作品/吉成曜氏は原画を担当)の脚本を書き終えたあと、TRIGGERさんとまた新たに仕事をしたいなと思っていたんです。でも、今石さんは『プロメア』の制作で動けなくなっていて、しばらくはそんな状態が続きそうだったんですよね。そんなときに、吉成(曜)さんがオリジナルの企画を進めているということで、「もし興味があるようだったら、文芸のアドバイザーでもいいし、どんな形でもいいから企画を見てもらえませんか」という話をいただいたんです。その時点で、すでに(影森)みちると(大神)士郎の設定があって、「獣人もの」であることは決まっていました。「少女が自分の知らない社会に飛び込んでいって、いろいろな障害にぶつかりながらもその社会の中で自分なりの生き方を見つけていく」という、大きな骨子はできていたんです。ただ、「獣人」は闇に隠れている存在で、「人間」たちが普通だと思って生きている世界の裏側に彼らが暮らす世界があるという世界観で、その裏の世界へ少女が入っていくというニュアンスでした。僕としては、何も知らない少女が新しい世界に入っていくシチュエーションは面白いなと思っていたんですよね。

――みちる、士郎のふたりのドラマであることや、「人間」と「獣人」の関係性はすでに決まっていたんですね。

中島 そうです。ちょうどその頃、僕は『ルポ川崎』という音楽ライター(著者・磯部涼)が書いたドキュメンタリーを読んでいて。とくに「川崎で貧困生活をしていた若者たちが、ラップという武器を手に入れて自分たちの生きる道を切り開いていく」という、部分が面白かった。それに触発されて「街」が書きたいなと思ったんですね。「街」のなかで、持たざる者たちが自分の武器を手に入れて、居場所を見つけていく。「街」と「個人」の関係を書くことができたら面白いものになると感じて、僕としては「獣人たちの街」――「アニマシティ」を書きたいですと。そういう形でよければ脚本も含めて書かせてもらえませんか? というお話をしたのが、参加に至るまでの経緯です。

――企画の初期段階で、物語の舞台を具体的に作っていく作業をされたわけですね。

中島 そうなんです。新しい社会に入って自分の居場所を見つける物語にするのであれば、やはりその「社会」をちゃんと作っておかないと、主人公の少女がどんな壁や問題にぶつかるかわからないじゃないですか。その「社会」を形にすることが、僕の仕事ですね、と。「獣人」たちがこの世界においてどんな存在で、なぜ「獣人」が現れたのか。そして、なぜ「アニマシティ」ができたのか。そんなことを考えながら、物語の舞台設定を作っていきましたね。

「物語」のなかの「獣人」と「コスモポリタンな都市」を作るために

――「獣人」という存在を、どのように描こうと考えていましたか。

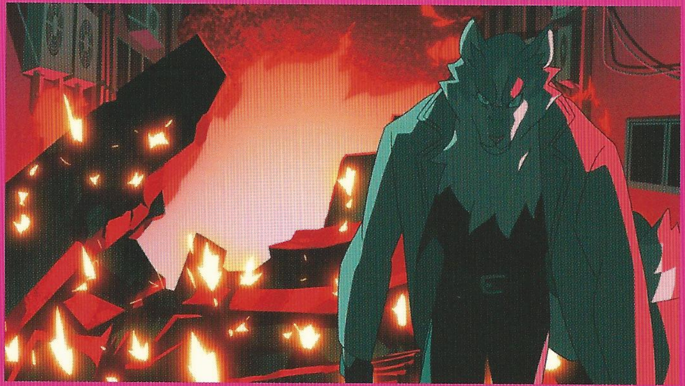
中島 もしこの世界に「獣人」がいるとしたら、という視点で描いています。「獣人」を何かの象徴として書いているわけではありません。これは「物語」なのだから、「獣人」という存在を「物語」のなかで魅力的に描くことを意識しました。それは『天元突破グレンラガン』(2007年、今石洋之監督作品/吉成曜氏はメカデザインを担当)の「螺旋力」しかり、『キルラキル』(2013年、今石洋之監督作品/吉成曜はセットデザインを担当)の「生命戦維」しかり、『プロメア』の「炎生命体」しかりで、これまで書いてきたものと変わりません。

――中島さんのなかで、本作における「獣人」の魅力とはどんなものですか。

中島 「人ではないものを抱えた人間」だということですよね。そういう「獣人」たちが、「人間」が中心になっている世界で、どう生きているんだろうなと。それを照射するような存在として、みちるという主人公がいるんです。

――舞台となる「アニマシティ」は獣人た





ちの特区ということになっています。

中島　吉成さんには、もともと「コスモポリタン（多人種）な獣人の都市」を描きたいというアイデアがあったんです。ですから、いろいろな獣人が集まっている場所にしたい、とおっしゃっていました。であれば、世界中に「獣人」がいるという設定にしないと、吉成さんの言うコスモポリタンにはならないだろうと。そこで「ホモ・サピエンス（人間）」が進化する過程で分岐して、変身する能力を身につけた「ホモ・サピエンス・ベスティア（獣性人類）」が生まれてしまったという、2つの人種がいる世界として書くことにしました。そしてその「獣人」たちが集まった街が「アニマシティ」ということになります。さらに、そうやって「獣人」について考えているうちに、ふと「獣民権運動」というフレーズを思いついてしまい、それが楽しくなってきちゃったんです（笑）。じゃあ、そういう世界を書いてみようと。

――「獣民権運動」……いわゆる公民権運動のもじりですね。公民権運動はアフリカ系アメリカ人が自らの権利を求めて行った大衆運動でした。

中島　この世界には獣の姿に変身できる「獣人」と変身できない「人間」の2種類の人類がいる。「獣人」にも「人間」と同等の権利を認めてほしい！と「獣人」たちが「獣民権運動」をやっているシチュエーションを書いてみたいと思っちゃったんです。そうすると、ある程度の社会的な描写も必要だろうなと。そうやって「アニマシティ」の輪郭を固めていきました。結局、「獣民権運動」のような社会的な動きはバックボーンとして置かれて、アニメ本編ではあまり触れられていませんが。

――参加した時点で、みちると士郎のキャラクターが決まっていたというお話でしたが、中島さんは今回、キャラクター名をどのように考えていきましたか。

中島　いつも脚本を書くときは、キャラクターの名前を統一したルールで作っていくのですが、今回はみちると士郎の名前が決まっていたので、それ以外のキャラクターはルールに縛られずにネーミングしています。なんとなくのニュアンスとキャラクターの方向性をもとに名前を決めています。そういう意味でも、これまでとやり方が違うんです。今回は吉成さんがやりたいと考えていることに対して、どれだけサポートできるか。そういうポジションで仕事をしていくという感じがありましたね。

みちるの「物語」を作るために重ねた試行錯誤

――吉成曜さんとはこれまでもいろいろな作品でご一緒されていると思いますが、監督作に参加されるのは初めてですよね。

中島　そうです。彼が素晴らしい技量を持ったアニメーターであることは充分に知っていますし、彼が作るアニメーションがいいものになることは間違いないわけです。今回はそこに面白いお話を乗せることで、手助けができればいいなと思って参加しました。自分の存在が邪魔にならなければいいな、と本当に思っていましたね。

――『BNA』のホン読み（シナリオ会議）はいかがでしたか。TRIGGERの今石監督と中島さんが組むときは、ボツになった脚本が破られたり（『キルラキル』）、燃やされたり（『プロメア』）、いろいろと苦労されたそうですが。

中島　今回は突き返されました（笑）。ちゃぶ台返しは何度もありましたし、今石監督とは違う大変さがありましたね（笑）。今石さんは打ち合わせのときにしゃべる方なんですけど、吉成さんは寡黙な方なんです。優れたアニメーターでもあり、何でも自分で描くことができる技量をお持ちの方なので、ご自身の手を動かすことで初めて腑に落ちるところもあるんだと思います。なので、こちらとしては吉成さんとの打ち合わせを通じて、「彼が本当にやりたいことはなんだろう？」と探っていくようなところもありました。

――ホン読みの場で、吉成さんからはどんなリクエストがありましたか。

中島　打ち合わせを重ねるなかで、吉成さんが強くこだわっていたのが「この作品の主人公はみちるであり、みちるの物語にしないといけない」ということです。僕も吉成さんも年齢や性別的に、どうしても士郎に肩入れしてしまうんですね。士郎の気持ちならわかる。士郎なら書ける、となりがちで。ですから、状況を書いていくうちにややもすれば士郎が濃くなって、みちるが薄めになってしまうんです。でも、吉成さんは「状況のなかで、みちるがどうなっているのかを書いてください」と常におっしゃっていました。みちるを書くことはやはり難しかったのですが、でも、この作品のスタッフには堤（尚子）プロデューサー（TRIGGER）がいて、ホン読みの現場には脚本家の樋口七海さん、うえのきみこさんという『リトルウィッチアカデミア』

を作ったメンバーもいました。そこに加えてフジテレビのプロデューサー、東宝のプロデューサーといった女性陣もいらしたので、皆さんの意見をうかがいながらみちるを作っていくような感じでした。とくに樋口さんの意見は、みちるとなずなを描くうえで重要でしたね。

主人公を特別な存在として成立させるための理屈を考える役割

――みちるはもともと普通の女子高生で「獣人」になってしまった「人間」です。特殊な立ち位置の彼女を、どのように描いていこうと考えていましたか。

中島 先ほど「獣人」の説明でもお話したように、「獣人」と「人間」は別種族なので、「人間」が「獣人」になってしまうことはありません。でも、ありえない出来事が起きてしまった主人公――それがみちるなんです。「ありえない存在」でありながらも自分らしく生きたいと思っている少女が、「獣人」の象徴である士郎と出会い、ぶつかっていく。その少女によって、士郎や「アニマシティ」が変わっていく「物語」にしようと考えていました。

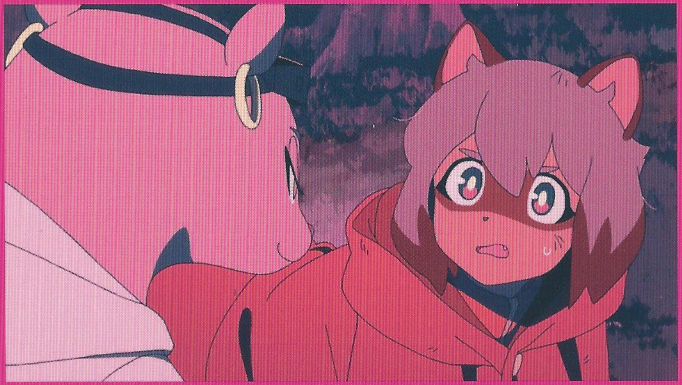
――『BNA』は「人間」と「獣人」といった、ふたつの種族をつなぐ「ありえない存在」の「物語」なのですね。

中島 みちるに「ありえないこと」がなぜ起きたのかは、「物語」のなかで描かれていくところです。ただ、みちるの設定にはちょっとした苦労があって……吉成さんたちが作った初期の企画には「みちるはタヌキの獣人だから、なんにでも変身できる」という設定があったんです。さすがに、そこは「ちょっと待って」と(笑)。「タヌキがいろいろなものに変身できるという設定には、昔話的なファンタジーが入っていませんか!?」と(笑)。吉成さんに聞いたところ、彼は「なんにでもメタモルフォーゼ(変身)できるキャラクター」をやりたくて、そこにタヌキというキャラクターを置いていたんですね。でも、ほかの「獣人」はひとつの動物にしか変身できないわけです。じゃあ、そこに何かひとつの筋を通す必要があるだろうと。そう思って「みちるは特別で、なんにでも変身できる」「獣人はひとつの動物にしか変身できない」という状態を成り立たせる理屈をひねり出すことで、「物語」としての整合性を組み立てていく作業をしました。

――例えるなら、「消える魔球」というアイデアに対して、それが消える理屈を組み立てる作業をされたわけですね。

中島 そうそう。Aパターン、Bパターン、Cパターンといくつかの理屈を用意して、どれがいいですか？ と聞くようなやり取りをしていました。最初にやりたいことがあって、そのやりたいことを自分で見たときに「あれ？」と思う部分と「そうか」と思う部分があって。それを理屈で納得できるものにしていったわけです。





――今回は樋口七海さんやうえのきみこさんといった脚本家が参加されています。シリーズ構成として、中島さんはどのようにまとめていこうとお考えでしたか。

中島 シリーズ全体としては謎も仕掛けも多い展開になっているので、シチュエーションのなかでその謎をどう見せていくかですね。仕掛けを考えながら、そのときに登場人物たちがどんな心情になるのかをみんなで話し合いながら作っています。基本的には皆さんの脚本を活かしつつ、脇にいるキャラクターを「こんなふうにしたらいいんじゃないですかね」とか「こういう結果なら、このシチュエーションがいいんじゃないですか」というアイデアを出していくような進め方でした。とくに女性キャラクター同士の会話は、彼女たちにお任せしてよかったなと思っています。

個性豊かなTRIGGER制作陣と海外アーティストとのコラボレーションが生む可能性

――登場する「獣人」で、中島さんの印象に残っているキャラクターはいますか？

中島 ジャッキー(クマ獣人)ですね。うえのきみこさんが担当している話数に登場するゲストキャラクターなんですが、素晴らしくボンクラなキャラクターを書いてくださいました。ジャッキーは「アニマシティ」の貧乏だけどタフな住人の象徴になったように感じたので、そのあとの話数にもスキを見つけては登場させています。いわば、自分の心のオアシスになっていますね(笑)。ちょこちょことあちこちに登場するジャッキーをぜひ、お楽しみください。

――まだ制作は続いている状況ですが、完成した映像をご覧になっての感想はいかがですか？

中島 色気のあるフィルムになったと思います。今回はわりとキャラクターをシンプルにしている気がするんですけど、それでも吉成さん特有の色気が出ていますよね。

「獣人」は人間体のときはリアルな方向性なんですが、獣化するとある種の手塚（治虫）的というか、デフォルメされた「まんが映画」的な動物になるんですよ。そのバランスのよさがすごく魅力的ですね。リアルと手塚的なカートゥーンっぽさ、それらを今のアニメとして仕上げている。こういった絵作りの幅の広さこそが、吉成さんの作品の魅力なんだと思います。

――同じTRIGGER作品であっても今石作品とは、また違う魅力がありますね。

中島 誤解を恐れずに言ってしまうと、吉成さんが「手塚系」ならば、今石さんは「ダイナミックプロ系（永井豪系）」。今石さんは『プロメア』でも『キルラキル』でも、何をやっても『ハレンチ学園』の雰囲気を入れてくる（笑）。まあ、僕も好きなのでそこに『ガクエン退屈男』を混ぜようとするわけだけど（笑）。そうやって考えていくと、錦織（敦史）くんは「石ノ森（章太郎）系」の印象がありますね（錦織敦史氏は『天元突破グレンラガン』のキャラクターデザイナー。監督作『ダーリン・イン・ザ・フランキス』はTRIGGERが共同制作として参加、中島氏も文芸協力として参加している）。『ダリフラ』って石ノ森っぽい作品だったのかもしれませんね。SFとロマンチズムと繊細さとか、その辺が。

――そういう系譜を意識して見ると、作品がより面白く感じられますね。『BNA』には、『プロメア』の制作を終えた今石さんも絵コンテとしてかなり深く参加されているそうですが。

中島 『プロメア』では吉成さんに相当活躍していただいたので、その借りを返すべく、『BNA』では今石さんがたくさん仕事をしていますよ（笑）。『BNA』の絵コンテを読んでいると、吉成さんチーム（吉成曜と各話演出）による絵コンテがすごく精緻に描かれているんです。ところがアクションシーンになると、とたんに作品のIQが変わったような感じになる（笑）。ああ、ここは今石さんの絵コンテになってるんだな、と。やはり『プロメア』がそうだったように、『BNA』もTRIGGERの総力を結集した作品になっている雰囲気があります。

――吉成監督作『リトルウィッチアカデミア』の流れを汲みつつも、新たなスタッフが参加することでビジュアル面では大きな変化を見せていますね。

中島 海外のアーティストと積極的に組んでいくスタンスは、TRIGGERの強みだと思います。『プロメア』でも海外のアーティストがイメージボードを担当していましたが、『BNA』でもコンセプトアートとして海外のスタッフが参加していて、すごくスタイリッシュな画面を作っている。とくに色遣いが素晴らしいんですよね。日本人にはちょっと思いつかないようなロジックの、独特な色遣いになっていて。それがすごくいいですね。

――たしかに、多国籍なアニメになっている印象があります。

中島 これから先、日本のアニメーション作品は国内だけでなく海外の支持も集めていかなくてはいけないと思うんです。それだけのポテンシャルがあると感じますし、TRIGGERが積極的に海外へ展開していくことや、海外のアーティストと交流を深めていくことはとても正しい道のりだと思いますね。この『BNA』も、海外で受け入れてもらえるような作品になればいいなと思っています。

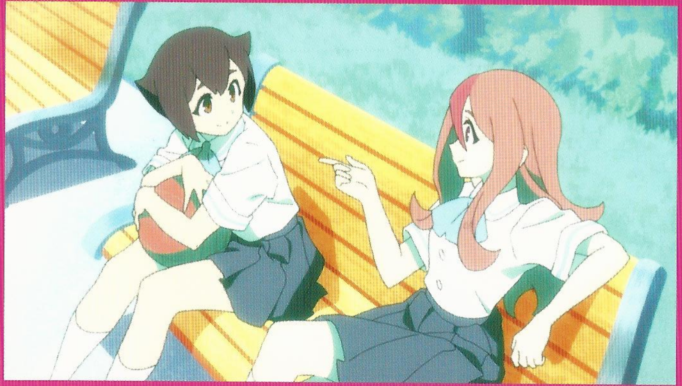
――まもなくオンエアされる『BNA』にどんな手応えを感じていますか。

中島 アニメーションとしては、絶対に面白いものになっているという手応えがあるんです。ただ、個人的な気持ちとしては、僕の名前を気にせずに見てほしいなと思っていて。『プロメア』みたいな作品とは全然違うものですので（笑）。作品としてはとても見応えのあるものになっていますから、映像をありのまましっかり受け取っていただけたらと思っています。



ジャッキー（クマ獣人）



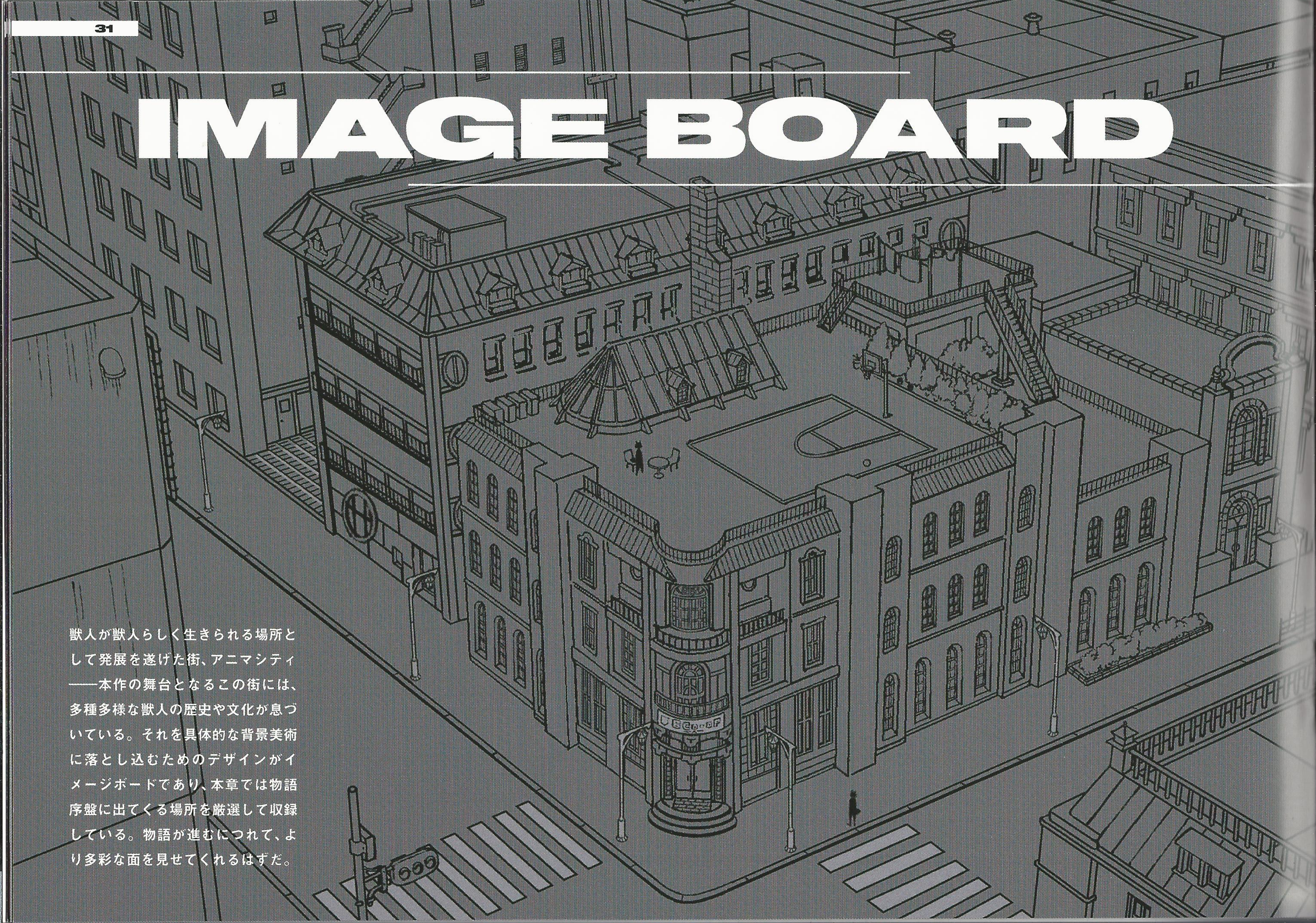


PROFILE

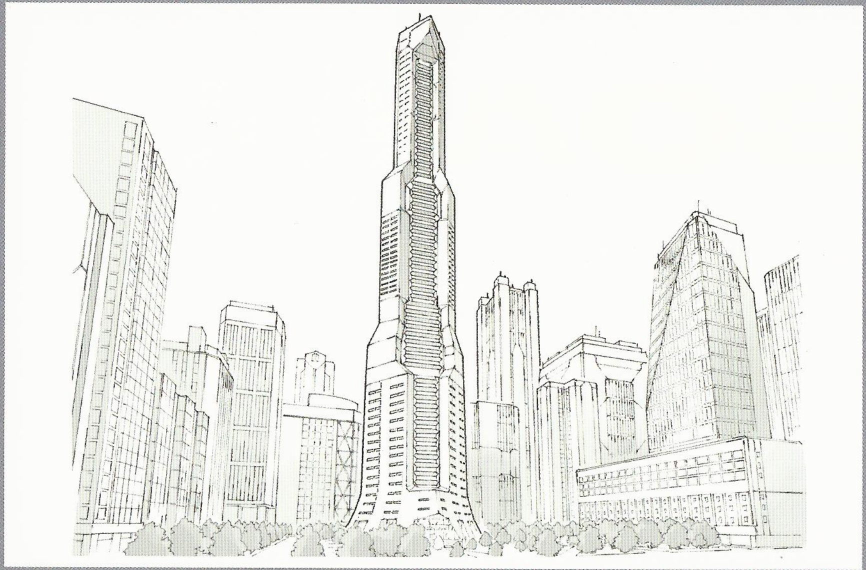
中島かずき KAZUKI NAKASHIMA

脚本家、小説家、編集者。劇団☆新感線の座付作家として活躍。『アテルイ』で第2回朝日舞台芸術賞・秋元松代賞、第47回岸田國士戯曲賞を受賞。『髑髏城の七人』で小説家としても活動を始める。舞台のみならずTVドラマ作品、特撮作品、アニメ作品で脚本を執筆。TRIGGER作品では『キルラキル』の原作、シリーズ構成、脚本。『プロメア』の原作・脚本を手がける。

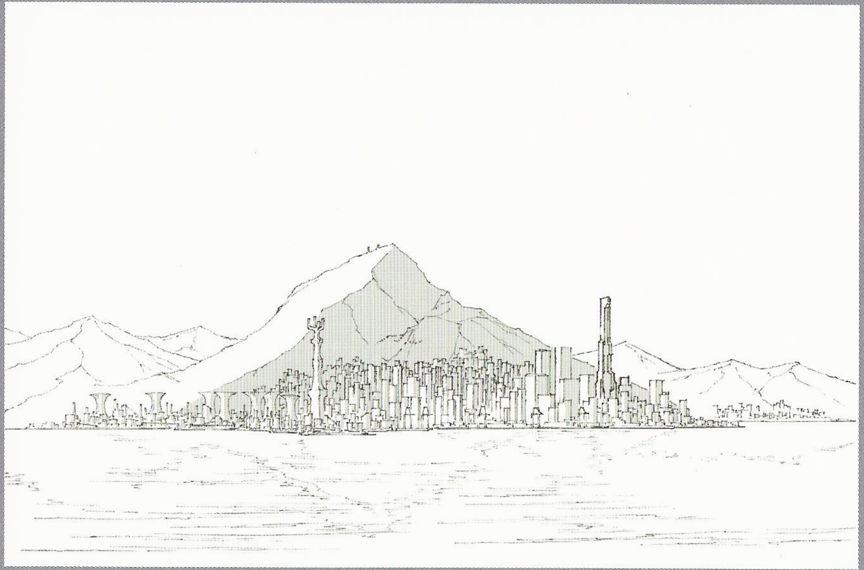
IMAGE BOARD



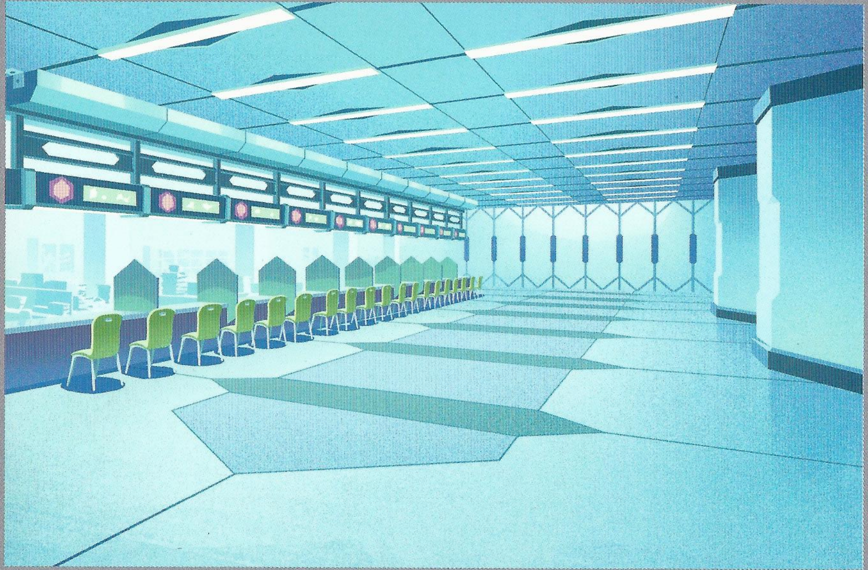
獣人が獣人らしく生きられる場所として発展を遂げた街、アニマシティ——本作の舞台となるこの街には、多種多様な獣人の歴史や文化が息づいている。それを具体的な背景美術に落とし込むためのデザインがイメージボードであり、本章では物語序盤に出てくる場所を厳選して収録している。物語が進むにつれて、より多彩な面を見せてくれるはずだ。



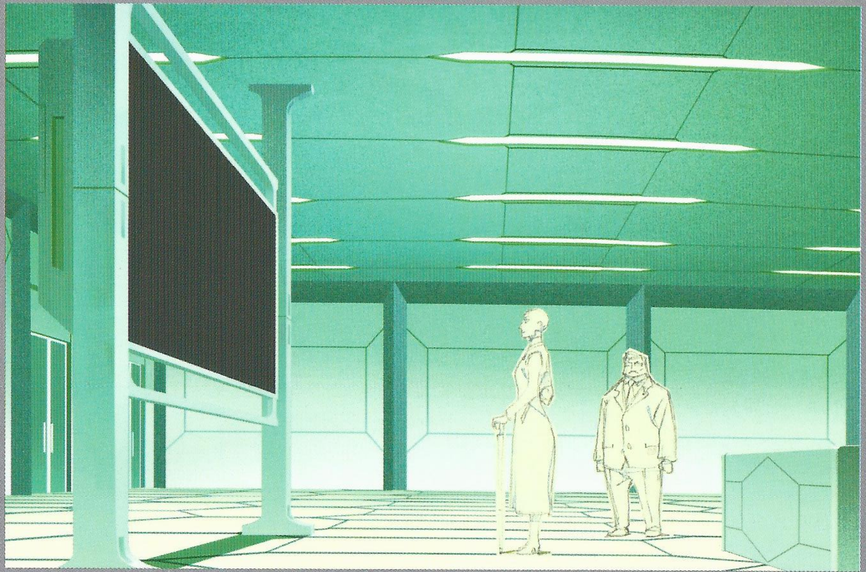
市庁舎 全景



アニマシティ 全景



市庁舎 獣民課窓口



市庁舎 市長の執務室



路地裏（戦闘発生時）



街並み



広場（お祭り開催時）



獣協ビル　外観



警察署 外観



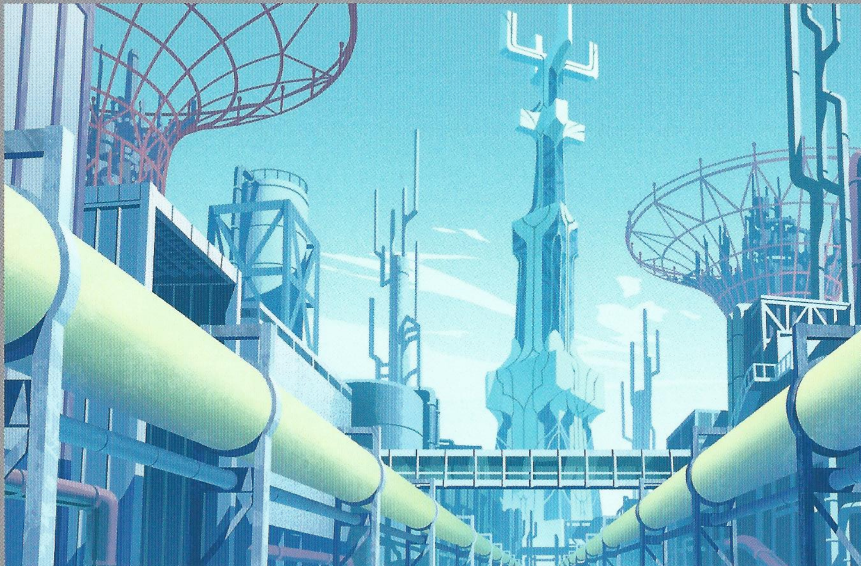
獣協ビル みちるの部屋



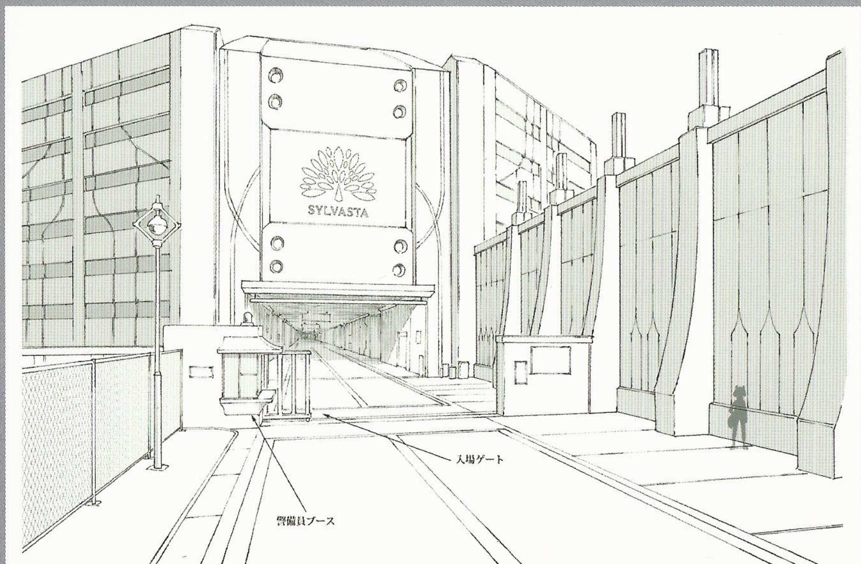
ラビットタウン 景観



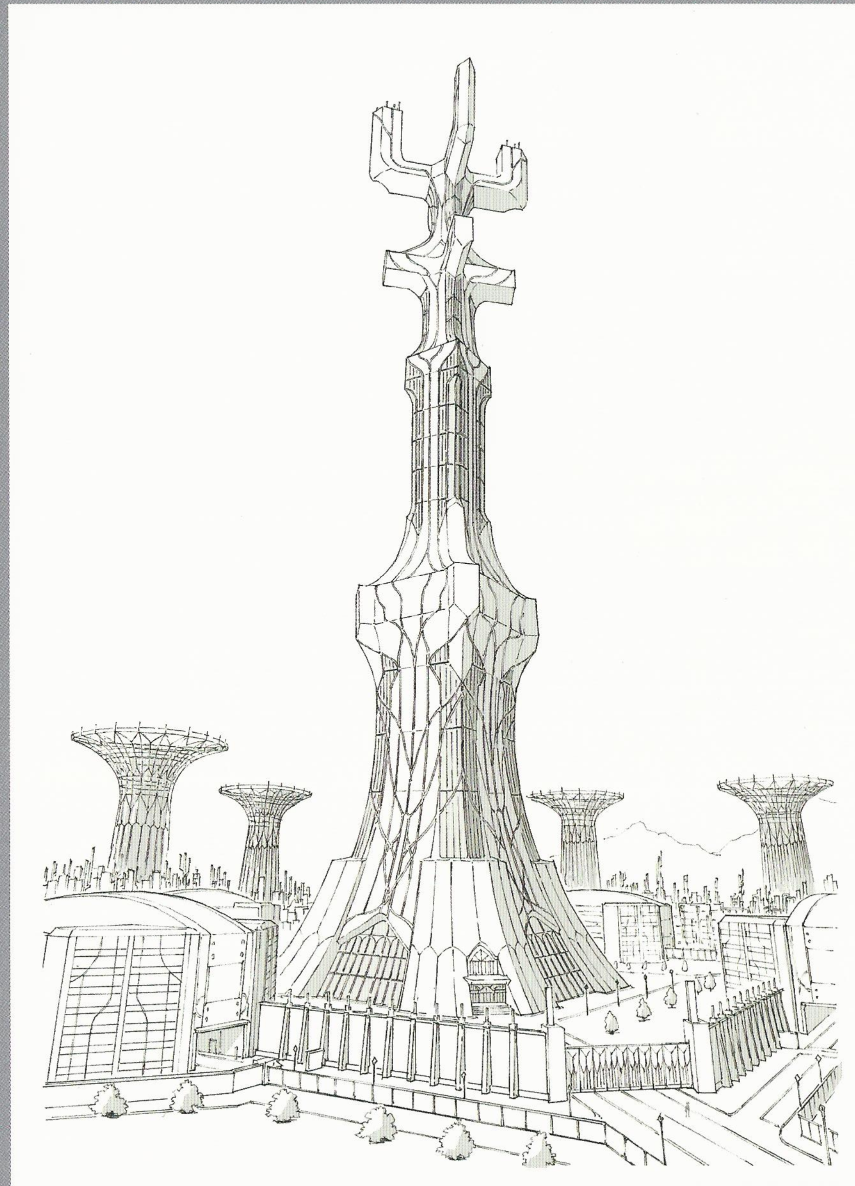
獣協ビル 士郎の事務所



シルヴァスタメディカルセンター　工場エリア



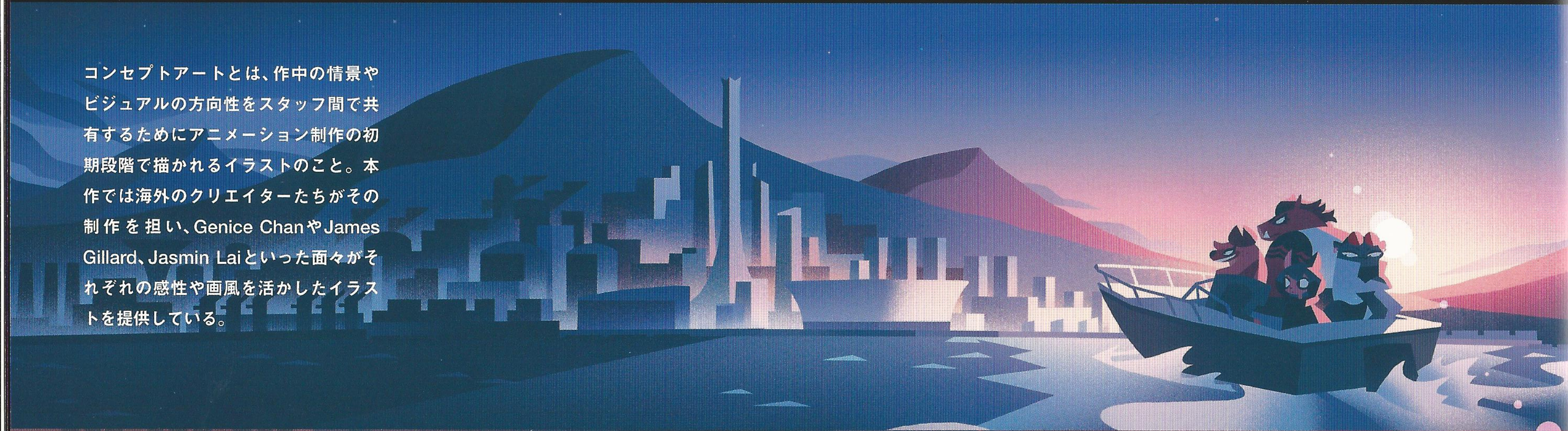
シルヴァスタメディカルセンター　搬入ゲート



シルヴァスタメディカルセンター　外観

CONCEPT ART

コンセプトアートとは、作中の情景やビジュアルの方向性をスタッフ間で共有するためにアニメーション制作の初期段階で描かれるイラストのこと。本作では海外のクリエイターたちがその制作を担い、Genice ChanやJames Gillard、Jasmin Laiといった面々がそれぞれの感性や画風を活かしたイラストを提供している。





Genice Chan


























James Gillard



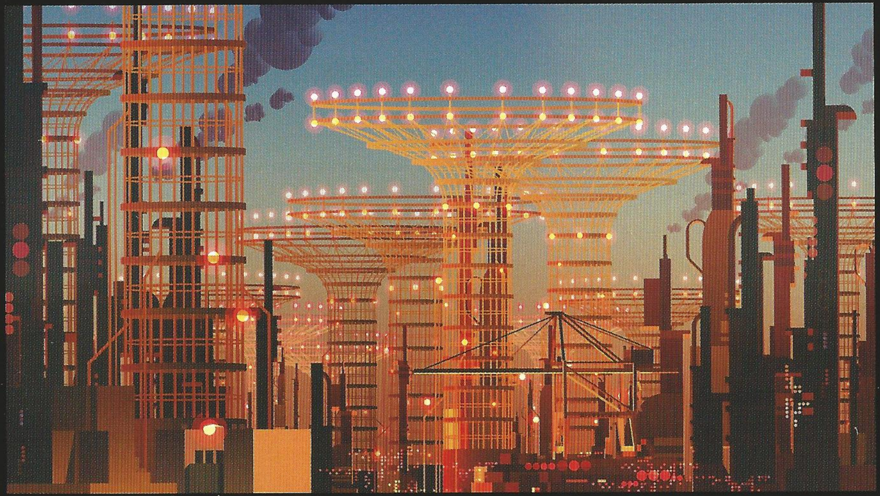













Jasmin Lai




BRAND NEW ANIMAL
BNA

「BNA ビー・エヌ・エー」公式スターターガイドブック

発行日　2020年3月21日
発行者　大田圭二
発行所　東宝㈱映像事業部　東京都千代田区有楽町1-2-2
編集　松本光生（SUNPLANT）
執筆協力　志田英邦
デザイン　奥野真行（HOMEAL1）
監修　TRIGGER
印刷所　成旺印刷㈱　東京都千代田区内神田2-14-6
定価　本体1818円＋税

https://bna-anime.com/　https://www.toho.co.jp/

OFFICIAL STARTER
GUIDE BOOK

BRAND NEW ANIMAL

BNA

TOHO animation

4 988104 113320